

NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO DE POKÉMON
SUPER SMASH BROS
Ojo por ojo, ojo morado
ALUVIÓN DE ANÁLISIS
Donkey Kong 64
Earthworm Jim
Rocket: Robot on wheels
Worms Armageddon
WLS 2000
South Park Chef's Luv Shack
Xena: Warrior Princess
Rainbow Six
Hybrid Heaven
Roadsters
Destruction Derby
Ronaldo V Football
¡Y muchos, muchos, más!
NÚMERO 3
8 414090 213202 00003
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN



Games World No. 3
31 Enero 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, M. Carmen Sánchez, Andrés Valencia

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores
Editor Responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

EDITORIAL

Año nuevo, oficinas nuevas. Como el jefe no pagaba el alquiler de las mazmorras donde el equipo de redacción de *Games World* trabajaba febrilmente, indiferente a ratas, chinches y humedades, nos hemos tenido que ir con la música a otra parte. Por suerte, nuestro departamento de logística nos ha encontrado una base de operaciones ideal: un cementerio. Puede sonar un poco tétrico, pero la verdad es que nos irá de perlas para ambientar las partidas que estamos echando a *Resident Evil 2* para N64, cuya *review* publicaremos el mes que viene. En semejante entorno, es difícil saber qué zombis son los del juego, y cuáles los que ya merodeaban por este camposanto antes de que nos mudáramos aquí. Tanto da, nosotros disparamos a diestro y siniestro sin hacer distinciones.

Y mientras nosotros seguimos pasando calamidades para traerte lo mejor en N64 y Game Boy, nuestro director se debate entre la vida y la muerte, víctima de una indigestión de turrón y polvorones. Cuando recupere la conciencia, lo vapulearemos a gusto en una partida multijugador a *Donkey Kong 64*. Es posible que Papá Noel y los Reyes Magos lleguen unos días tarde por culpa de este maravilloso plataformas: ahora mismo, los cuatro deben de estar enfrascados en un *deathmatch* de antología con *tu* cartucho. Desalmados. En fin, pase lo que pase... ¡felices fiestas!

SUMARIO





¡AL ABORDAJE!

Este mes, nuestro abordaje te va a convertir en el mejor experto del mayor juego del año… ¡Sí, desmáyate si quieres! Pero léelo antes.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN EXPERTO ENTRENADOR POKéMON

AHORRA TIEMPO, DINERO Y POKÉ BALLS CON NUESTRA FANTÁSTICA GUÍA PARA POKÉMON ROJO Y AZUL.

Es el evento más grande del universo en lo que a videojuegos se refiere. Todo el mundo está Pokéloco. Pero, ¿quién no lo está? (Incluso el presidente dedica su tiempo libre a intercambiar Pokémon con el líder de la oposición parlamentaria.)

Convertirse en un maestro de *Pokémon* es complicado; el juego está repleto de un montón de detalles que te pueden pasar por alto. Si los consejos del profesor Oak no son suficiente para ti, prueba a resolver tus dudas con esta súper guía de seis páginas con todo lo que necesitas saber para arrasar en *Pokémon*. De verdad.





TRUCOS PARA TUS COMBATES

CONSEJOS PARA DERROTAR A TUS AMIGOS UNA Y OTRA VEZ

MENUDA EXPERIENCIA

CÓMO HACER QUE TUS POKéMON ALCANCEN LOS MÁS ALTOS NIVELES



●Recorre los lugares más selváticos, ve de pesca, adéntrate en profundas cuevas... Haz lo que sea para encontrar el mayor número de Pokémon salvajes y adquirir mucha experiencia en combate.

●Coloca a un Pokémon débil como líder de tu grupo y cámbialo por uno más fuerte una vez el combate haya empezado. De esta forma conseguirás que tu pequeño guerrero consiga aumentar su nivel de experiencia.

●Usa Pokémon de nivel inferior para combatir a enemigos más fuertes. Conseguirás muchos más puntos de experiencia.

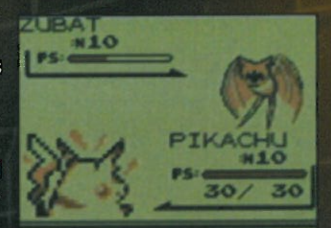
●Si decides utilizar tus mejores Pokémon, ataca con sus golpes más poderosos. Cuantos menos ataques te cueste derrotar a un enemigo, más puntos conseguirás.

●Si uno de tus Pokémon se encuentra al borde del colapso, cámbialo enseguida para evitar su derrota total y un cero de experiencia una vez que finalice el combate.

●Intercambia Pokémon con un amigo (los Pokémon que intercambias evolucionan mucho más rápido una vez los incorporas al juego).

●Paga una visita al Centro Pokémon en el sur de Ciudad Azulona. La ATS hará que tus Pokémon se recuperen a un precio muy discreto.

●Prepárate bien y lucha con todo el que encuentres. Hay montones de puntos de experiencia que puedes conseguir en los combates entre entrenadores.



VAMOS ALLÁ

CONTROLA BIEN LOS SIGUIENTES ATAQUES DE NIVEL MEDIO

REMOLINO
Envía a tu oponente a un viaje a la luna. Directo.

ANULACIÓN
Anula uno de los ataques de tu enemigo. Es aleatorio.

DANZA PÉTALO
Hace mucho daño, pero aturde a tu Pokémon.

SALPICADURA
Un mal ataque del Pokémon Magikarp que hace tropezar al enemigo.

PSICO-ONDA
Absorbe una pequeña cantidad de energía a tu oponente.

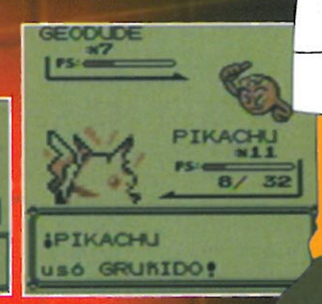


ATAQUES DESCARTADOS

¿MALICIOSO? NO NOS HAGAS REÍR...

Ataques como Gruñido, Malicioso y Rizo Defensa suponen la pérdida de mucho tiempo por tu parte. Cuando tu Pokémon tenga que aprender un nuevo ataque, descarta estos tres. Hay otros mejores.





COMPRA UNA POKÉ MUÑECA EN TIENDA AZULONA Y DÁSELA A COPIONA EN CIUDAD AZAFRÁN PARA CONSEGUIR LA MT MIMÉTICO

CONSÍGUELOS

ESTO SON PALABRAS MAYORES. ESTUDIA Y CONSIGUE ESTOS SÚPER ATAQUES PARA TUS POKéMON.



HIPNOSIS
Los Pokémon Fantasma y Psíquico aprenden este movimiento que garantiza que los enemigos caigan dormidos. Hasta los más despiertos.

LANZA ROCAS
Los Pokémon Roca como Geodude pueden aprender este arrojadizo ataque. Es más efectivo que el resto de ataques Roca y causa un daño mucho mayor.

DÍA DE PAGO
Encuentra a Meowth o consigue la MT16 para adquirir este ataque que llenará tus bolsillos cada vez que ganes un combate.

ATADURA / REPETICIÓN
El escurridizo Ekans empieza con esta habilidad, que paraliza a tu oponente durante varios turnos. Ellos se pondrán furiosos.
Y tú ganarás.

TRUCOS PARA TUS COMBATES SEGUIMOS...

OJO POR OJO

ECHA UNA OJEADA A ESTA GUÍA DE LUCHA PARA CONVERTIRTE EN UN GANADOR. Y NO SE LO CUENTES A TUS AMIGOS.

Aquí tienes una lista de los movimientos más adecuados para vencer a cada especie de Pokémon. Será especialmente útil cuando te enfrentes a un Líder Gim.

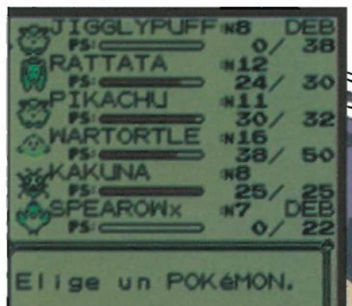
POKéMON FUEGO: ataques de Agua	POKéMON TIERRA: ataques de Agua
POKéMON AGUA: ataques Eléctricos	POKéMON VOLADOR: ataques Roca
POKéMON ELÉCTRICO: ataques de Tierra	POKéMON PSÍQUICO: ataques Bicho
POKéMON PLANTA: ataques de Fuego	POKéMON BICHO: ataques Voladores
POKéMON HIELO: ataques de Fuego	POKéMON ROCA: ataques de Agua
POKéMON LUCHA: ataques Voladores	POKéMON FANTASMA: ataques Psíquicos
POKéMON VENENO: ataques Psíquicos	POKéMON DRAGÓN: ataques de Hielo



MEJÓRALOS

TEN PACIENCIA Y SÉ CONSTANTE...

No dejes todo el peso sobre un Pokémon. Necesitas mejorarlos a todos al mismo nivel. Es mejor. Pon a un Pokémon oponente a dormir y dale caña con otro mientras no puede responderte. O bien despiértalo con un ataque de uno de tus Pokémon fuertes y deja que un Pokémon débil dé el golpe de gracia. De esta forma, todos irán evolucionando.



INTERCAMBIOS

INTERCAMBIA POKéMONS CON OTROS PERSONAJES

Para conseguir nuevos Pokémon en el modo de un jugador, deberás hacer intercambios con otros personajes. Algunos Pokémon que se te ofrecen no merecen la pena. Presta atención.

FARFETCH'D: Dirígete a Ciudad Carmín e intercámbialo por Spearow.

LICKITUN: Intercámbialo por Slowbro en Ruta 18.

MR MIME: Canjéalo por Abra en Bosque Verde.

POLIWHIRL: Cámbialo por Jynk en Ciudad Celeste.

DEFIÉNDETE

MANTÉN TUS PS CON ESTAS TÁCTICAS FURTIVAS

• Envía a tu oponente a la tierra de los sueños con un Somnífero. Ahora podrás atacarlo o usar ítems sin miedo a una reprimenda.

• Lleva siempre encima ítems como Despertar o Antiparalizante para evitar los ataques furtivos parálisis o sueño de tus enemigos.

• Recuperación, Absorber, Come Sueños y otros movimientos permiten quitar PS a tu oponente y causan muchos puntos de daño.

• Visita el Centro Pokémon más cercano y cura a tus Pokémon hasta que estén a tope entre cada combate. Así será más difícil derrotarte.

• Dirígete al hipermercado de Ciudad Azulona y recoge tanta limonada como puedas. Es barata y muy útil para aumentar tus PS en caso de emergencia.

• ¿Te preocupa que te envenenen? Usa Pokémon de tipo Veneno y ni siquiera las dosis más fuertes de arsénico te harán efecto.

• Compra Máx. Poción y llévalas contigo todo el tiempo. Son carillas, pero pueden salvar a un Pokémon agonizante y un combate perdido.

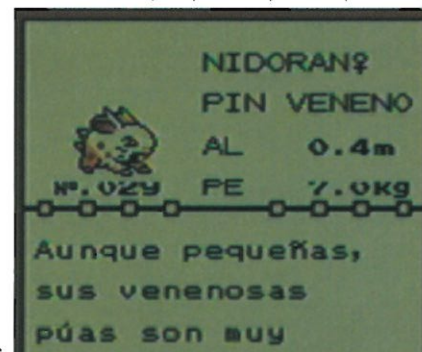


ÑAC... SI ME CAPTURAS... ÑAC...TE DARÉ UN PELLIZCO

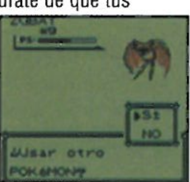
SEIS DE LOS MEJORES

CONSIGUE UN EQUIPO GANADOR

Para aprovecharte de las debilidades de cada tipo de Pokémon, necesitarás tener Pokémon de cada clase en tu equipo: Planta, Eléctrico, etc. Es útil también tener algún Pokémon débil para poder mejorarlo rápidamente en combates con oponentes más fuertes. Asegúrate de que uno de tus Pokémon pueda dormir a los enemigos y, por último, de tener un Pokémon que pueda derrotar al enemigo con la fuerza bruta.



Los consejos para los combates contra tus amigos son los mismos, pero ten en cuenta que no puedes usar ítems en el transcurso del combate, así que asegúrate de que tus Pokémon lleguen a él con un nivel alto para poder vencer.





HAZTE CON TODOS™

CONSEGUIR POKéMON ES FÁCIL

● Para evitar matar una potencial captura, ponlo a dormir y usa un Pokémon para arrebatarle la energía mientras echa una siesta.

● Sigue buscando aunque hayas conseguido encontrar a un Pokémon concreto. Puede ser que encuentres a uno más evolucionado (recuerda que tus pokémon empezaron siendo débiles).

● Usa Súper Balls para capturar Pokémon (son más baratas que las Ultra Balls e igual de efectivas).



ROJO VS AZUL

ESTOS SON LOS POKéMON QUE NO ESTÁN EN TU VERSIÓN...

NO EN ROJO:		NO EN AZUL:	
SANDSHREW	WEEPINBELL	EKANS	GROWLITHE
SANDSLASH	VICTREEBELL	ARBOK	ARCANINE
VULPIX	MAGMAR	ODDISH	SCYTHER
NINETALES	PINSIR	GLOOM	ELECTRABUZZ
MEOWTH		VILEPLUME	
PERSIAN		MANKEY	
BELLSPROUT		PRIMEAPE	

CUESTIÓN DE CAMBIOS

ESTOS POKéMON SÓLO EVOLUCIONAN CUANDO SON INTERCAMBIADOS

Kadabra evoluciona a Alakazam
Machoke evoluciona a Machamp
Graveler evoluciona a Golem
Haunter evoluciona a Gengar

OTRO MÁS

ACUMULA POKéMON

Puede sonar a locura, pero debes tener tres Pokémon de cada especie. De esta manera, cuando uno de ellos evoluciona, aún cuentas con el original en tu PokéDex. Además, la evolución de los Pokémon a la hora de aprender nuevos ataques es muy lenta y puedes usar a los reservas para acumular estas habilidades más rápido.



TRUCOS PARA ÍTEMS

CÓMO ENCONTRAR Y USAR LOS MEJORES ÍTEMS

CONSIGUE PUNTOS DE EXPERIENCIA CON MAGIKARP Y VERÁS CÓMO EVOLUCIONA A GYRADOS.

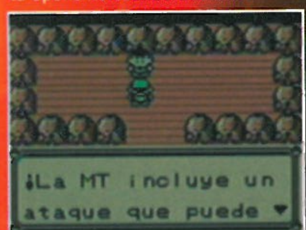
MT ES GENIAL
SACA EL MÁXIMO PARTIDO DE LAS MT

¿Conoces las MT? Estos ítems te permiten adquirir nuevos ataques que tus Pokémon pueden aprender. La mayoría de estos ataques pueden conseguirse también con la evolución de tus Pokémon. Ahora sabrás cuáles son las mejores y las peores.

LAS MEJORES MT:

MT27 (FISURA)
Ciudad Verde. Ataque Planta. Aplasta a los Pokémon más duros.

MT42 (COME SUEÑOS)
Ciudad Verde. Ataque Psíquico. Absorbe energía de los sueños de tu oponente cuando duerme.



MT11 (RAYO BURBUJA)
Al vencer a Misty. Ataque Agua. Gran Ataque Agua.

MT24 (RAYO)
Al vencer a Lt. Surge. Ataque Eléctrico. Electrocuta a tus enemigos.

MT38 (LLAMARADA)
Al vencer a Blaine. Ataque Fuego. Ideal para los Pokémon Fuego.

MT48 (AVALANCHA)
Terraza del hipermercado Azulón. Ataque Roca. Imparable.

MT20 (FURIA)
Genial hasta que tu Pokémon se enfurece tanto que pierde el control.

MT35 (METRONOME)
Ejecuta un ataque aleatorio de entre todos los posibles. Peligrosamente imprevisible.

LAS PEORES MT:

MT34 (VENGANZA)
Tus Pokémon se harán viejos mientras usas este ataque.



¡AQUÍ ESTÁ!
LOS ÍTEMS PUEDEN ESTAR MUY ESCONDIDOS

Pulsa A cada vez que pases cerca de algún árbol o una roca solitarios. Suelen esconderse ítems ocultos tras ellos. Una vez hayas capturado a 30 Pokémon, visita la pequeña cabaña al este de Ciudad Vermellón y un sucedáneo del Profesor Oak te entregará un buscador de ítems que te facilitará mucho el trabajo.



EL GIMNASIO DE KOGA ESTÁ REPLETO DE MUROS INVISIBLES. ASÍ QUE SI VES ALGUNA LÍNEA DEL SUELO INCOMPLETA, INVESTIGA. SEGURO QUE DETRÁS SE ESCONDE UNO DE ESOS MUROS.

LA LISTA DE LA COMPRA
¿TIENES LA INMINENTE NECESIDAD DE GASTAR TUS AHORRILLOS? INVIÉRTELOS BIEN.

MÁX. REVIVIR
Recupera toda la energía de tu debilitado Pokémon.

ATAQUE X
Extraño, pero aumenta tu capacidad de ataque en combate.



VELOCIDAD X
Una dosis de esto y tu Pokémon será siempre el primero en atacar.

SÚPER BALL
Más efectiva que una Poké Ball y más barata que una Ultra Ball.

CURA TOTAL
Asegura la puesta a punto de tus Pokémon, pero te costará cara.

ÉTER
Muchos entrenadores olvidan que sus ataques se van gastando. Con Éter evitarás esto.

¡SOY RICO!
¿EN QUÉ INVERTIR EL DINERO?

Cuando lleves tiempo luchando por todo Pokémon, conseguirás un buen dineral. ¿Y para qué lo quieres? Curar a los Pokémon en el Centro Pokémon es gratis e ilimitado, así que no necesitas comprar constantemente pociones o ítems para recuperar la salud de tus Pokémon. Te aconsejamos que gastes el dinero en Poké Balls y tiempo extra en Zona Safari.



INDURAIN
PASÉATE SOBRE DOS RUEDAS

Si crees que Ash es más lento caminando que el caballo del malo, dirígete al Club de Fans Pokémon de Ciudad Vermellón (al noroeste del Centro Pokémon) y escucha la aburrida historia que te cuentan unos viejetes. Ellos te facilitarán un vale para canjear en Ciudad Celeste. Ahora ya puedes pasearte por ahí como Indurain.

NO, GRACIAS
NO GASTES TU DINERO EN ESTO...

AGUA FRESCA
Tan efectiva restaurando tus PS como el agua de un charco.

DEFENSA X
Para usarla, necesitarás pasar un turno en combate, dándole a tu enemigo otra oportunidad más. Vaya fastidio, ¿no?

MUÑECA POKÉMON
Útil solamente para conseguir el ataque Mimético.



POCIÓN
Te permite recuperar una buena cantidad de PS, pero no impide que mientras tanto puedas recibir un ataque.

REVIVIR
Hace que un Pokémon debilitado recupere sólo la mitad de su energía.













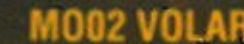


TRUCOS PARA ÍTEMS

CONSEJOS AÚN MEJORES...



MO A FONDO



¿QUÉ SON LAS MÁQUINAS OCULTAS?

¿Has encontrado ya alguna MO? Si es así, enhorabuena, pues su uso permitirá que tu Pokémon aprenda nuevas habilidades gracias a las cuales podrás explorar espacios recónditos hasta ahora del mapa (siempre



y cuando tengas la medalla adecuada). Además, las MO darán a tus Pokémon ataques muy contundentes que podrán usar en combate. Has de tener en cuenta, no obstante, que una vez que uno de tus Pokémon ha aprendido estas habilidades, no las podrá olvidar.

MO01 CORTE
Frota la espalda del Capitán en S.S. Anne y conseguirás esta MO. Úsala con un Pokémon Tierra y podrás explorar las zonas ocultas por los arbustos.

MO02 VOLAR
Dirígete al oeste de Ciudad Azulona y entra en la última casa de la derecha. Usa la MO con un Pokémon Pájaro y aprenderá a volar, convirtiéndose en un gran medio de trasporte entre ciudades.

MO03 SURF
Dirígete al final de Zona Safari y busca una cabaña oculta. Encontrarás una MO con la que tus Pokémon Agua podrán aprender surf y tú podrás "caminar sobre el agua" montado sobre ellos. Divino.

MO04 FUERZA
Encuentra el Diente de Oro en Zona Safari y dáselo al Guardián de Ciudad Fucsia. Usa la MO con un Pokémon Roca para conseguir un ataque Lanza Rocas más poderoso.

MO05 DESTELLO
Dirígete a la cueva de Diglett en Ciudad Vermellón y entra en la casa que hay al otro lado. Con esta MO se hará la luz en las zonas más oscuras.



ANTES DE ACCEDER A UN COMBATE, ESTUDIA BIEN LAS POSIBILIDADES DE TU ENEMIGO

EL BUENO DEL PROFESOR

MIRA EL LIBRO

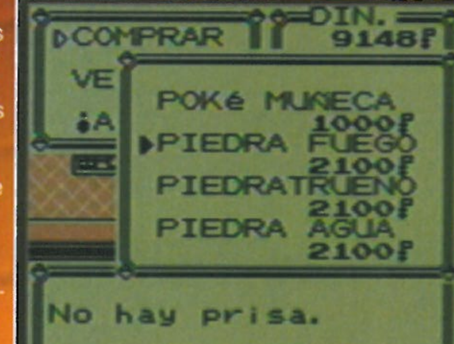
¿Crees que nos dejamos un montón de ítems? Sí, pero los que faltan te los explicará el Profesor Oak. Para consultarlos, echa una ojeada a la guía que viene con el juego. ¡Ahora sí!

PULSA A REPETIDAMENTE MIENTRAS PASEAS POR LA CASA DE JUEGO EN CIUDAD AZULONA. ENCONTRARÁS UN MONTÓN DE MONEDAS OCULTAS.

A PEDRADAS

ALGUNOS POKÉMON EVOLUCIONARÁN SÓLO CON LA AYUDA DE LAS PIEDRAS ESPECIALES

Algunos Pokémon necesitan de piedras mágicas para poder evolucionar. Piedra Lunar la encontrarás en varios lugares. Por ejemplo, en el Centro de Juegos de Ciudad Azulona. El resto, las puedes conseguir en el hipermercado.



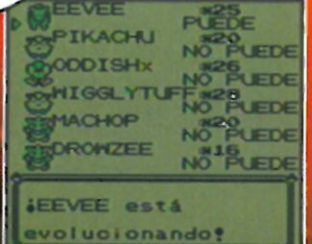
PIEDRA FUEGO
Hace que Vulpix evolucione a Growlithe y Eevee a Flareon.

PIEDRA TRUENO
Hace evolucionar a Pikachu y convierte a Eevee en Jolteon.

PIEDRA AGUA
Hace que Poliwhirl evolucione a Shellder y Staryu y Eevee a Vapereon.

PIEDRA HOJA
Hace evolucionar a Gloom, Weepinbell y Exeggcute.

PIEDRA LUNA
Hace evolucionar a Nidorina, Nidorino, Clefairy y Jigglypuff.





LAS BOLAS MÁGICAS

NO MALGASTES LA MASTER BALL

Cuando consigues echar al Equipo Rocket del edificio de la compañía Silph, el presidente te obsequia con una Master Ball. Ésta te permite capturar a *cualquier* Pokémon por fuerte que sea. Pero sólo hay una en todo el juego, así que asegúrate de que la usas bien.

SILPH S.A.

CONSÍGUELAS TODAS

UTILIDADES DE LAS MEDALLAS:

Una vez has derrotado a un Gim Líder, conseguirás una medalla especial con dos efectos diferentes. Por un lado, te permitirá controlar Pokémon de niveles superiores (sin esas medallas, no podrás combatir a los más fuertes) y, por otro, podrás aprender un ataque de una MO. Si sabes usar bien las medallas, enseguida podrás tener Corte, Volar y Surf.

NOM. /A
DIN. / 779
TIEMPO/6:
MEDALL

LOS QUE FALTAN

ALGUNOS ÍTEMS IMPORTANTES MÁS

CAÑA VIEJA
Úsala en el agua para pescar un Magikarp.

CAÑA BUENA
Podrás pescar a Magikarp, Goldeen y Poliwag.

SÚPER CAÑA
Pesca a cualquier Pokémon Agua en Isla Pokémon.

PEPITA
La puedes adquirir por 500 más




MONEDERO
Muy útil para guardar todas tus monedas.



MONEDAS
Consigue ganar en las tragaperras de la Casa de Juego y tendrás suficiente dinero para adquirir un Pokémon nuevo.



DE PUNTA A PUNTA DEL MAPA

DE CIUDAD VERMELLÓN A CIUDAD CELESTE

TENGO SED
USA EL AGUA PARA PASAR

¿Quieres saber cómo conseguir que los vigilantes de dejen pasar? Dales agua que podrás comprar en el gigante hipermercado de Ciudad Azulona. Dásela a uno de los guardias y él la compartirá con todos sus amigotes, dejando abiertos un montón de atajos entre las ciudades.

DESPERTANDO A SNORLAX
PON A PUNTO EL DESPERTADOR

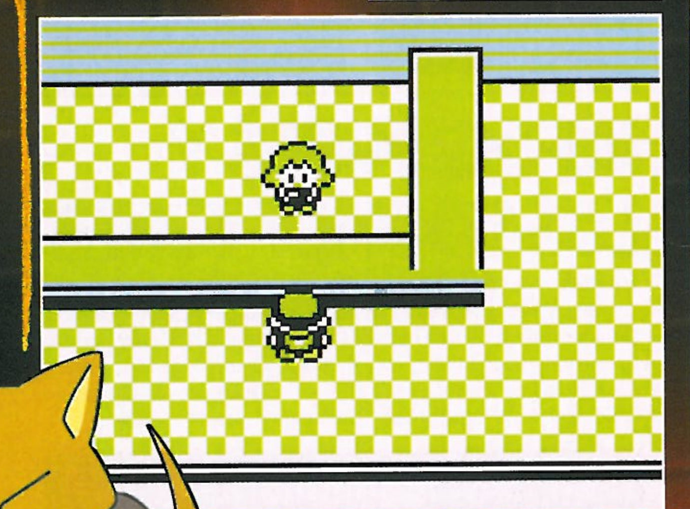
Snorlax es un dormilón, así que si quieres capturarlo necesitarás la ayuda de la Poké Flauta para despertarlo. Para conseguirla, necesitarás llegar hasta lo más alto de Torre Pokémon en Ciudad Lavanda. Pero ten cuidado, cuando se despierta ataca, así que tendrás que cavilar tus movimientos para capturarlo.



LA COMPAÑÍA SILPH
TODOS SUS SECRETOS



En primer lugar, sube en el ascensor a la planta 5. Dirígete hacia abajo y busca una baldosa portal. Colócate sobre ella y te conducirá a una zona en la que hay un pasillo a la derecha en el que se encuentra la Llave Magnética. Ahora simplemente has de volver en el ascensor a la planta 3 y colocarte sobre la primera baldosa portal que encontraste.



¡NECESITO AYUDA!
PROBLEMAS COMUNES

¿DÓNDE ESTÁ LA SILPH SCOPE?
Dirígete a Ciudad Azulona y entra en la Casa de Juego. Colócate delante del chico que hay al lado del cuadro y pulsa A a la vez que lo encaras. A tu derecha se abrirá una puerta secreta que te permite acceder a un sótano y a un combate con Giovanni. Él te entregará el scope. Una vez le hayas vencido, se abrirá el acceso al gimnasio de Ciudad Azafrán.

¿CÓMO ENTRO EN EL GIMNASIO DE CIUDAD AZAFRÁN?
Una vez has conseguido el Silph scope en Ciudad Azulona, podrás entrar dentro de la compañía Silph. En ella, lucharás contra Giovanni.



¿DÓNDE ESTÁ LA CENTRAL DE ENERGÍA?
¿Has enseñado a alguno de tus Pokémon a hacer Surf? Bien, dirígete a Ciudad Celeste y camina hacia el este. Encontrarás un río que podrás recorrer a lomos de tu Pokémon surfista para encontrar la Central de Energía.

¿DÓNDE ESTÁ LA MAZMORRA RARA?
Dirígete a la Casa del Mar haciendo Surf. Simple, ¿no?



SOLAMENTE UNA VEZ...
ATENTO A ESTOS CONSEJOS

- Si no quieres complicarte la vida, te aconsejamos que al principio escojas a Bulbasaur.
- MT sólo se pueden usar una vez. Escoge bien al Pokémon.
- No te calientes la cabeza al escoger entre Fósil Domo o Fósil Hélix, son prácticamente iguales.
- Asegúrate de que has luchado contra todos los entrenadores en S.S. Anne antes de marcharte. Cuando desembarcas, se pierde en la distancia.
- En el Gimnasio de Lucha de Dojo, escoge a Hitmonlee sobre Hitmonchan. Sus estadísticas son un poco mejores.
- Sólo tendrás una oportunidad para capturar a Snorlax, Zapdos, Articuno, Moltres y Mewtwo, así que guarda la partida antes de luchar y vuelve a cargar si, desafortunadamente, acabas con ellos.

¡NO LO OLVIDES

RECUERDA QUE TE SERÁ MÁS FÁCIL DESENVOLVERTE POR EL JUEGO SI USAS LA COMPLETA GUÍA DE ESPECIES QUE PUBLICAMOS EL MES PASADO.

EL MES QUE VIENE MÁS

- DÓNDE ENCONTRAR TUS POKÉMON FAVORITOS...
- CÓMO VENCER A GARY...

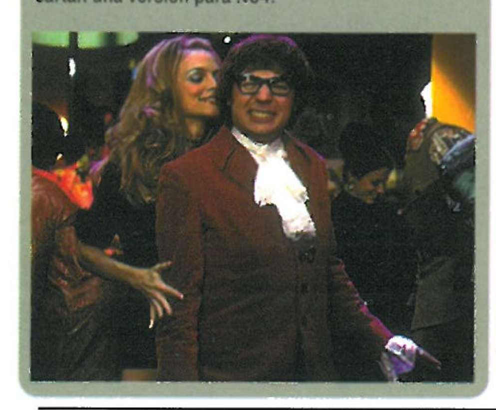


TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NINTE

¡AQUÍ HAY TOMATE!

AUSTIN POWERS, ACHUCHADO EN LA DOLPHIN

La compañía editora Rockstar Games se ha hecho con los derechos para publicar juegos protagonizados por el insólito agente Austin Powers. El héroe de *La espía que me achuchó* revivirá sus intrépidas aventuras (o majaderías, según se mire) en la Game Boy Color. Pero eso no es todo: en Rockstar Games están interesadísimos en explotar su licencia Powers en el entorno Dolphin, aunque tampoco descartan una versión para N64.





METAL GEAR, ¡EN GAME BOY!

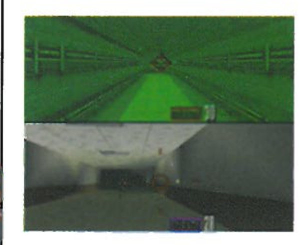
Hideo Kojima, productor del célebre título de PlayStation *Metal Gear Solid* (un extraordinario simulador de espionaje que, por desgracia, te ventilas en una tarde), ha revelado que Konami Europa le ha encargado un *Metal Gear* para Game Boy Color. Kojima se ha propuesto trasladar toda la atmósfera y tensión del juego original a la versión GBC. *Metal Gear Ghost Babel* –así han bautizado el proyecto– contendrá 13 niveles y 10 misiones.

RAINBOW DARK, PERFECT SIX

Saffire, desarrolladores del aclamado *Rainbow Six*, están preparando un *shoot 'em up* en primera persona para Dolphin. La trama se desarrollará en un escenario futurista, al igual que ese esperadísimo juego de Rare de cuyo nombre no podemos *no* acordarnos. Saffire confía tener su juego listo para el lanzamiento de la súper consola de 128 bits.









DONKEY KONG: OPERACIÓN CAMBIO

Consigue un mando de control a cambio de tu Expansion Pak de sobras.

De verdad que no nos importa que tengas un amigo secreto a quien sólo tú puedes ver. Nosotros no nos reiremos de ti, aunque tengas 38 años. Sin embargo, puestos a salirse de la norma, hay que hacerlo por todo lo grande: ¿No has pensado que a tu amigo imaginario (sin ánimo de ofender) le encantaría jugar a *Donkey Kong 64* contigo? Lo primero que necesitas para hacerlo feliz es un mando extra. Por eso, los dos estaréis encantados de saber que Nintendo España te cambia el Expansion Pak que se incluye con *Donkey Kong 64* por un mando de control de N64 del color que gustes. Para poderte beneficiar de la Operación Cambio que promueve Nintendo, tienes que cumplir las siguientes condiciones:

1. Ser usuario registrado de *Donkey Kong 64*. Dentro de la caja del juego encontrarás una tarjeta que te explicará como registrarte.

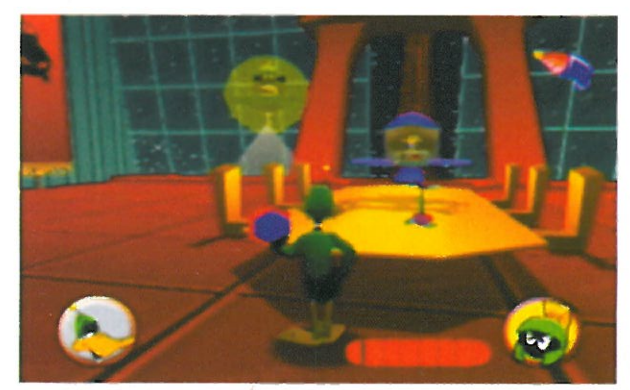
2. Después de haberte registrado, deberás enviar :
* el Expansion Pak tal y como viene dentro de la caja de *Donkey Kong 64*, es decir dentro de su propia bolsa de plástico y con la llavecita para poder insertarlo en la consola. (Atención: NO se aceptará ningún Expansion Pak que haya sido utilizado y que no se envíe tal cual venía en el packaging del juego).
* la tarjeta de registro.
* una hoja con nombre, apellidos, número de teléfono, número de socio y color del mando elegido para el cambio.

3. El envío se deberá hacer a cargo del usuario y por correo certificado a la siguiente dirección:
Nintendo España
C/ Lanzarote 11 Nave 7
28700 San Sebastian de los Reyes
REF: OPERACIÓN CAMBIO

Nintendo España se hará cargo del coste de envío del mando, que efectuará en un plazo aproximado de tres semanas. Para cualquier información adicional, consulta al Club Nintendo : 902 11 70 45 ó 91 659 74 47 (si llamas desde Madrid). Te recordamos que *Donkey Kong 64* está disponible en tu tienda desde el 20 de diciembre y que se vende inseparablemente con el Expansion Pak a un precio aproximado de 12.990 Ptas.

INFOGRAMES Y LOS LOONEY TUNES

El pasado 30 de noviembre Infogrames, presentó en Manchester tres de sus nuevos juegos de plataformas bajo la licencia de Looney Tunes: los divertidos y alocados *Taz Express* y *Duck Dogers* para N64, protagonizados por el demonio de Tazmania y el Pato Lucas respectivamente, y *Martian Alert* para GBC, un magnífico RPG con ingredientes que recuerdan a Zelda y Pokémon. Te seguiremos informando en números venideros.



Los nuevos juegos de Infogrames están plagados de sorpresas y novedades.



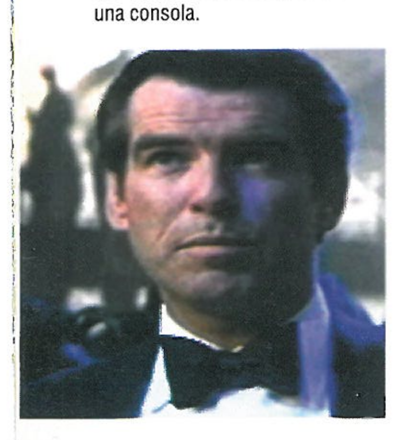
¡GUÁRDATE ESTE LIBRO EN EL BOLSILLO Y SÉ EL MEJOR!

Tan pronto abras la guía que acompaña este número de *Games World*, te convertirás en todo un experto caza-pokémon. ¡Atrapa los mejores monstruos y desafía a tus amigos!

¡VUELVE BOND!

El mundo no es suficiente ¡para la N64!

Electronic Arts y MGM han alcanzado un acuerdo para editar en N64 *El mundo no es suficiente*, la última película de James Bond, en el curso del 2000. Eurocom, el mismo equipo de desarrollo que nos trajo el soberbio *Duke Nukem: Zero Hour*, se ha hecho cargo del proyecto, y según parece los resultados están siendo muy satisfactorios. ¿Podrá competir con *GoldenEye 007*? Por lo menos, estamos seguros de que superará al mediocre *El mañana nunca muere* para PlayStation. En cualquier caso, nos alegra un montón constatar que James Bond se mueve con idéntico desparpajo por el celuloide que por el circuito integrado de una consola.



MICKEY'S RACING ADVENTURE

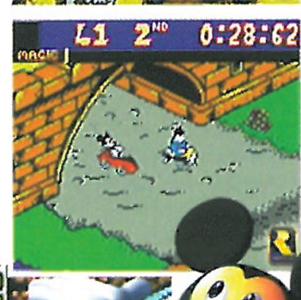
Rare obsequia con un juego al roedor más famoso del mundo...

Micky Mouse está a punto de convertirse en la estrella de un título para GBC, por cortesía de los creadores de *Diddy Kong Racing*.

Como en otros juegos de carreras de Rare, también habrá fragmentos de aventuras, donde deberás encontrar ítems en un mundo principal para poder acceder a nuevos mundos. Cada uno de ellos contiene tres circuitos y un jefe malvadísimo.

Además, hay montones de mini-juegos que disfrutar, y podrás mejorar los vehículos con el dinero que ganes en las carreras.







Además de los cuatro coches/botes disponibles, hay un coche secreto en el gartaje de Mickey.

MUY PRONTO TOY STORY 2

El súper éxito de taquilla llega a la N64...

Disney tiene la friolera de seis juegos en desarrollo para Nintendo 64. Uno de los más prometedores es, sin duda, *Toy Story 2*, cuyo lanzamiento casi coincidirá con el estreno de la película.

Será un plataformas 3D donde controlarás a Buzz Lightyear, y tendrás por misión rescatar a Woody de un perverso coleccionista de juguetes. Además, estamos convencidos de que habrá una versión del juego para Game Boy Color. Más noticias e imágenes inéditas en próximos números.



A diferencia del original para SNES, aquí los escenarios no serán lineales, sino libremente explorables.



Hay siete mundos para recorrer. He aquí la cocina...

MARIO PARTY 2

Bowser vuelve a la carga con nuevas travesuras. Resulta que ha invadido Mario Land, y a los chicos buenos de siempre les toca darle una buena lección (¡a ver si aprende de una vez por todas!).

Al igual que en el *Mario Party* original, se trata de un juego de mesa, con al menos seis personajes jugables, y una cantidad exorbitante de mini-juegos: ¡64! (frente a los 56 de la primera parte).



Todos los minijuegos son nuevos, sin duda una genial noticia.

CENTRO MAIL INAUGURA 7 NUEVAS TIENDAS

Para visitar los nuevos centros que ha abierto la popular cadena de tiendas de informática y videojuegos, no tendrás que ir a la Zona Muerta. Aquí están todos, en su esplendor terrenal:

TOLEDO. C.C. Zoco Europa Local 20- Calle Viena, 2 Tel: 925 21 31 45
LANZAROTE. Calle Coronel Ildefonso Val de la Torre., 3 Tel. 928 82 71 00
IBIZA. Vía púnica, 25 Tel. 971 39 91 01
HUELVA. C/ 3 de Agosto, 4 Tel. 959 25 36 30
LEÓN. Avda. República Argentina, 25
TARRAGONA. Avda. Catalunya, 8 Tel. 977 25 29 45
BARCELONA. C.C. Caricentro-Local 37 A-18 Salida 2 Barrera del Vallés





¿CHICO O CHICA?

A la hora de poner en marcha la aventura, tienes que decidir en la piel de qué personaje quieres meterte: Clair o Leon. Tu opción hará variar algunas situaciones una vez estés jugando. Una cosa que no cambiará será la mala uva de los zombis. Eso, seguro.

Leon es el guaperas del juego. Su traje permanece impecable lo que tarde en cruzarse con un zombi.

Aquí tienes a Claire, la chica con más... valor que hemos visto.

RESIDENT



Leon encuentra a Ada, una chica dispuesta a ayudarle.



Claire se ha entrenado en las mejores escuelas de tiro.

DE: VIRGIN/CAPCOM	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ ENERO		

¿QUÉ HARÍAS SI, AL REGRESAR A TU CIUDAD, DESCUBRES QUE TODOS LOS HABITANTES SON REPUGNANTES ZOMBIS?

La respuesta es bien fácil: cargártelos a todos y disfrutar de ello. O, al menos, eso es lo que tendrás que hacer en *Resident Evil 2*, sin duda, el juego con el mayor índice de sangre por centímetro cuadrado para tu N64.

MEJORADO

Nos vemos en la obligación de decir que el trabajo de conversión que ha hecho Capcom para traer *Res Evil 2* a la N64 ha sido fantástico y supera, en muchos grados, a la versión de Sony. Y es que han conseguido mantener todo lo bueno del juego de Play, lo han mejorado e, incluso, han incorporado cosas nuevas. Todo en un solo cartucho (eso sí, de 512 Mbits). De esta forma, nada nos privará de disfrutar de la fabulosa presentación de vídeo del juego ni de las escenas que se intercalan entre los diferentes episodios y que, poco a poco, van desarrollando la historia y contribuyen a que frecuentemos nuestras visitas al lavabo.



El Expansion Pak convierte a *Res Evil 2* en una fiesta de colores y gráficos.



Si no eres rápido con la pistola, verás aumentar el número de zombis a tu alrededor.

MIEDO EN 3D

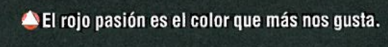
Estamos seguros de que *Resident Evil 2* va a traer cola. Los gráficos en 3D son fantásticos y, si incorporas el Expansion Pack, descubrirás que son tan reales como la pesada de tu hermana. Vamos, para morirse de miedo. Además, la fabulosa colocación de la cámara en momentos concretos contribuye mucho y añade aún más (si cabe) suspense a la situación. ¿Qué se esconderá tras esa puer... ¡Aghhhhh!

¿ALGO MÁS?

Por supuesto. No creas que lo único destacable de *Resident Evil 2* es su terrorífica ambientación. *Res 2* es un fantástico juego de acción que te pondrá los nervios de punta. Descubrirás a los zombis más repugnantes, disfrutarás del fantástico arse-

EL COLOR DE MODA

Res Evil 2 te permite cambiar el color de la sangre a tu gusto. Para que luego digan que eso de la sangre azul sólo pertenece a los reyes y las princesas. ¡Ja!



El rojo pasión es el color que más nos gusta.





¿SOLO O CON MUCHA SANGRE?

Los chicos de Capcom han pensado en todo y han incluido un menú de opciones en el que puedes escoger la brutalidad y la cantidad de sangre que se verá en el juego. Como puedes comprobar en las capturas, la diferencia es considerable.

Si no quieres que te salpique la sangre, escoge un modo menos agresivo.

Tienen que haber gastado botes de pintura enteros para hacer eso.

EVIL 2

nal a tu disposición y organizarás las más salvajes matanzas. Y además, tendrás que pensar, pues el juego incorpora algunas partes de puzzles (no muy complicados) y las clásicas búsquedas de las llaves que abran las dichosas puertas.

¡ES PERFECTO!

Bueno, no sería del todo correcto decir que es perfecto. Tú mismo podrás comprobar la cantidad de veces que morirás al principio debido al tiempo de adaptación que necesitarás para dominar a la perfección los controles. Además, la cantidad de movimientos de los personajes no es tan amplia como en otros juegos. Un pequeño contrapeso para un juego cargado de maravillas. Un consejo: guarda unos ahorros para después de las Navidades y hazte con él.

EL LADO OSCURO

El trabajo de realización de los bichejos y zombis es genial. Observa, si no, estas cuantas especies que hemos rescatado del zoo de *Res 2*.

No nos preguntes qué es. Sólo corre.

Este caimán te dará un buen susto cuando aparezca.

Grande, fiero y armado. Tendrás que estar preparado

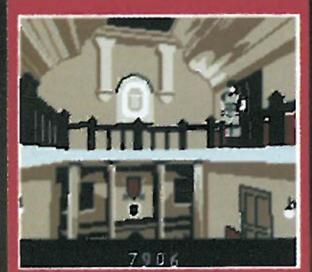
Observa cómo se sube por las paredes. Es genial.

TENSA ESPERA

Resident Evil 2 aporta a la N64 kilos de sangre y acción trepidante acompañada de los mejores gráficos. Nos encanta.

¡HAY UN HOMBRE EN MI CASA!

Chris Redfield, de profesión caza-zombis, se dispone a mostrarnos los secretos de la mansión en la que transcurrirá toda su espeluznante aventura. ¡No te fíes ni de tu sombra!



Desde esa balconada puedes ver el comedor. No te pierdas los detalles...



Si alguien conoce al decorador de esta sala, por favor, ¡que no lo diga!

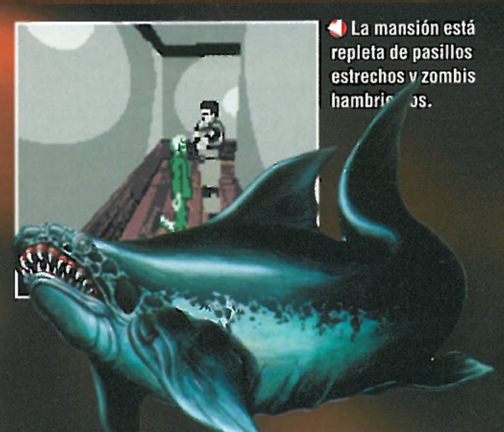


Al bueno de Chris también le afectan las últimas tendencias de la moda.



Amarás hasta la muerte a estos zombis.

¿Entro o no entro?



La mansión está repleta de pasillos estrechos y zombis hambrientos.

RESIDENT EVIL

ESTE MES NOS HEMOS PROPUESTO PONERTE LOS PELOS DE PUNTA, YA QUE HEMOS EXPLORADO LA MANSIÓN EMBRUJADA DE RESIDENT EVIL. ¿PREPARADO? PUES ADELANTE...



DE: VIRGIN	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	MEDIADOS DEL 2000	

Ya casi no me quedan uñas... Y es que dentro de muy poco podremos tener entre nuestras atemorizadas manos la versión definitiva de *Resident Evil GBC*. Ante semejante advenimiento, no ganamos lo suficiente para financiar los gastos de lavandería (nos lo hacemos todo encima de miedo) y tubos de gomina (lo único que consigue que nuestros pelos de punta vuelvan a su horizontalidad original...)

MIEDO, ¿YO?

Así pues, y poniendo nuestra mejor voz de agente de la propiedad inmobiliaria infalible, pasen y vean la fantasmagórica mansión en la que se desarrolla la acción de *Resident Evil*. Respira a fondo el aire puro del jardín, y disfruta de las terrazas que dan a los impresionantes patios. Pero aléjate de las ciénagas como del diablo. Y si de vez en cuando oyes un castañeteo perturbador, no te preocupes. ¡Seguramente se trate de tu propia dentadura, que habrá empezado a temblar sin control!

¿JARDÍN PROHIBIDO?

Los jardines parecen auténticos vergeles pero, ¿se esconderá un zombi sediento de sangre entre las buganvillas? El tiempo lo dirá..



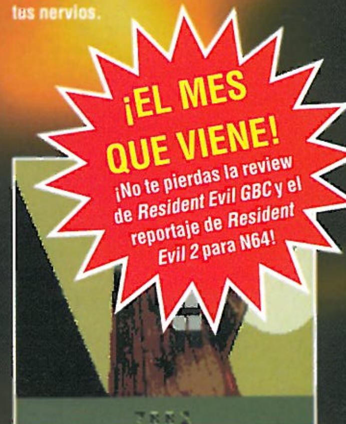
Esas manchas de sangre no me gustan. ¿De quién serán?



Chris decide descargar la vejiga. ¡No seas marrano!

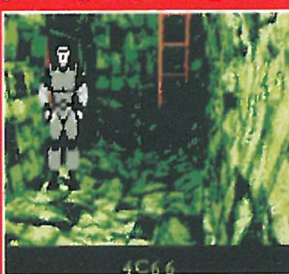
En escenas así se ponen a prueba tus nervios.





¡PÁNICO EN LOS TÚNELES!

¿Qué clase de terror pavoroso acecha en los túneles que hay bajo la mansión? ¿Zombis? ¿Destripadores? ¿Los Backstreet Boys? ¡Socorroooo!



En estos túneles encontrarás muertos vivientes que se arrastran como alma en pena...



Estas esquinas siempre son sospechosas. No te fíes.



Esta estancia parece desierta, pero será mejor que, de todos modos, eches un vistazo. Por si las moscas.



Detrás de Chris hay un cofre. Acumula dentro ítems que necesitarás más adelante.

TENSA ESPERA

Cuando hayan puesto punto y final a las animaciones y no falte ni uno sólo de los monstruos, podría convertirse en una oferta interesante. El mes que viene revelaremos toda la verdad y nada más que la verdad. Hasta entonces, no te fíes ni de tu sombra...

¡EN CAMINO! F-CUP MANIAX PARA N64










BLUES BROTHERS 2000

¡MÁS FRESCOS QUE EL ICEBERG DEL TITANIC!

DE: TITUS	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	MEDIADOS DEL 2000	

¡PRIMERAS IMÁGENES!

Nunca has oído hablar de los Blues Brothers? Pues bien, la comedia original –conocida aquí como *Granujas a todo ritmo*– se estrenó en la pantalla grande hace unos 20 años, e incluía un montón de canciones y escenas de baile, además de colisiones de coches en cantidades industriales. La continuación, *Blues Brothers 2000*, apareció el año pasado y en ella se basa el juego que nos ocupa.

Tú juegas como Elwood Blues, estás recién salido de chirona y tienes la misión de reunir a los miembros de tu banda, al tiempo que aprendes un puñado de canciones. Todo esto se concreta en un juego de aventuras de arcade guarnecido con niveles de plataformas, carreras y fragmentos de exploración en 3D.

En resumen, ¿qué es lo que distingue a *Blues Brothers 2000* de otros aventuras 3D? Para empezar, la banda sonora de estilo Rhythm & Blues, en contraste con los acostumbrados ritmos tecno súper machacones. También se incorporará un modo de batalla, para que disfrutes con otros tres amigos de las más explosivas veladas.


Una de las áreas de libre exploración, al estilo Super Mario 64. Hay montones de plataformas como las del fondo.


Elwood sale por patas de la prisión.

TENSA ESPERA

"Es raro llevar a la N64 esta licencia cinematográfica, pues la película era un poquito mala. Pero a lo mejor nos sorprende. Ah, también hay una versión GBC en camino..."


Estupendos gráficos estilo *cartoon*.



Sigue la flecha para alcanzar la caja.

Taz gira como un torbellino.

¡PRIMERAS IMÁGENES!

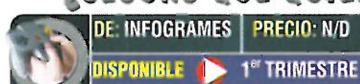
TAZ EXPRESS

HA LLEGADO UN PAQUETE DE TASMANIA. ¿SEGURO QUE QUIERES ABRIRLO?

DE: INFOGRAMES	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	1er TRIMESTRE	

Es en 3D, rebosa colorido y es lo más parecido a recibir el impacto de un yunque de 10 toneladas marca ACME en la cocorota.

Taz Express es clavado a los dibujos animados de Looney Tunes, cosa que puedes constatar en estas capturas de pantalla. Y como salen los rostros más famosos del universo Looney Tunes en plan invitados especiales, te parecerá estar sumergido en unos dibujos de Bugs Bunny Especial Navidad.





LA HISTORIA...

¿Cuál es la trama de fondo? Resulta que el demonio de Tazmania ha conseguido un empleo como mensajero, y tienes que ayudarlo a entregar una paquete ACME.

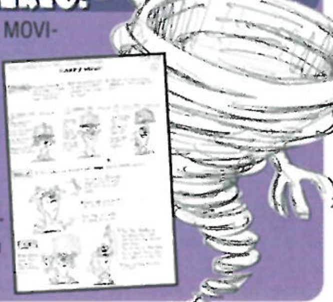
¿UN JUEGO INMENSO?

Hay cinco mundos por los que circular cual torbellino: los bosques de Tazmania, el Salvaje Oeste, New York, el Valle del Monumento ¡e incluso el planeta Marte!

¡VERLO PARA CREERLO!

- Tendrás que acostumbrarte a los MOVIMIENTOS de Taz, incluyendo el giro tipo tifón, la capacidad de comerlo todo y un sprint que dejaría atrás al mismísimo Correcaminos.
- Los PERSONAJES: Además de Taz y She-Devil, también hacen apariciones estelares El Coyote, Marvin el Marciano y Yosemite Sam.






Nos fuimos a Manchester para ver los progresos del juego.







¡NUEVOS MUNDOS!

En esta caja encontrarás cinco paisajes de Looney Tunes. Empiezas en Tazmania, pero enseguida estarás repartiendo paquetes por toda la galaxia...

BUSHLANDS


Arrancas en el hogar de Taz. Hay montones de fruta y flores.

NEW YORK CITY


Esquivas rascacielos con la caja ACME a cuestas.

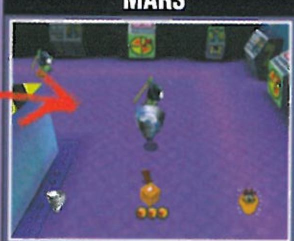


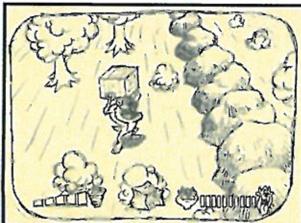
El cascarrabias de Yosemite Sam te aguarda en este nivel.

MONUMENT VALLEY


Lo más seguro es que El Coyote pasee sus huesos por aquí.

MARS


No sabemos cómo, pero el caso es que vas a parar a Marte.


Los bocetos traslucen cuán parecido es el juego a los dibujos animados.

TENSA ESPERA

"Taz es un tipo genial, y creemos que este juego podría hacerle justicia. Si hay suficientes cosas que hacer en cada nivel, podríamos estar ante un gran título."

GAME & WATCH GALLERY 3

DE UN PASADO REMOTO LLEGAN MÁS LEGENDARIOS JUEGOS DE NINTENDO



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: INVIERNO

La tercera entrega de la colección de juegos clásicos de Nintendo está al caer. En esta ocasión, tendrás la oportunidad de jugar a títulos míticos como *Mario Bros*, *Donkey Kong Jr* y *Greenhouse*. ¡Genial!

Puedes disfrutar de todos ellos en los modos Clásico y Moderno, como ocurría en entregas anteriores.

¡LOS DOS MODOS!

El Moderno te ofrece todas las ventajas de la tecnología Game Boy Color, con gráficos, colores y sonido mejorados. El modo Clásico te permite jugar los títulos tal como eran cuando hicieron su aparición en las pantallas de cristal líquido. Además, hay cinco juegos de *bonus* ocultos en esta remesa. ¿Serás lo bastante bueno para encontrarlos?

¡JUEGOS INOLVIDABLES!

DONKEY KONG JR
Consigue la llave y rescata a Donkey Kong de la jaula de Mario.



MARIO BROS
Ve arriba y abajo, colocando objetos en las cintas.



TENSA ESPERA

"Estamos ansiosos por tener esta colección, pues contiene uno de nuestros juegos favoritos para Game & Watch: *Donkey Kong Jr.*"

FIFA 2000

¡ENTRA EN EL NUEVO MILENIO CON FIFA!



DE: THQ | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: INVIERNO

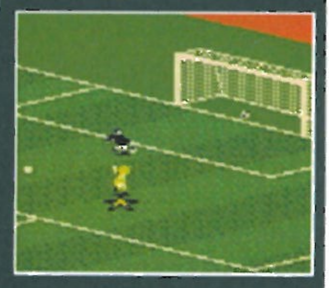
Vaya, vaya, la serie *FIFA* alcanza el nuevo milenio, pero no en la N64: *FIFA 2000* sólo aparecerá en GBC. Por si te sirve de consuelo, parece que va a ser parece la mejor versión portátil que se ha producido.

¡PRIMERAS IMÁGENES!

Pero vayamos al grano. La última encarnación de la serie *FIFA* te permite elegir un equipo de entre más de 50 de los cinco continentes, y conducirlo por cinco modos de juego: Exhibición, Torneos, Play-off, Liga y Fútbol Sala.

El nivel de detalle en los jugadores, equipos y estadísticas es de lo más prometedor, al igual que la jugabilidad mejorada (si bien aún queda mucho trabajo por delante). Nos morimos de ganas de tener una copia del juego acabado en nuestro poder.



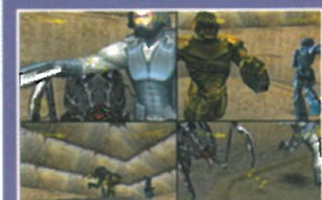


TENSA ESPERA

"El fútbol aún tiene una cuenta pendiente con la GBC. Podría ser *FIFA 2000* el juego que salde esa cuenta? Crucemos los dedos por que así sea."



El modo para cuatro jugadores será uno de los platos fuertes de *Armorines*, sobre todo considerando los esfuerzos de Acclaim para remediar la ralentización del motor de *Turok 2*. Y no olvidemos el modo cooperativo, donde tú y un amigo podéis hacer frente a los bichos en equipo, como cuando otro jugador controla a Floyd en *Jet Force Gemi*.


Aquí están todos los modos multijugador, incluido Atrapa la Bandera.


Si estás un poco *zumbao*, puedes jugar como uno de los bichos. (Sin ánimo de ofender.)

DEBAJO DE ESTA ARMADURA, LLEVO UN TUTÚ...

ARMORINES

"NO MATES A LOS POBRES BICHITOS, RICARDÍN."
"¡PERO SI SE HAN COMIDO A PAPÁ!"
"POR ESO MISMO, BOBO..."

DE: ACCLAIM	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONOBLE	SÍ	

Bzzz... ¡clic!... Prepárate. La amenaza alien se cierne sobre nosotros. Nos han llegado noticias de que un ejército de súper bichos espaciales han tomado al asalto nuestra base militar en Siberia, y han empezado a expandirse. Su veneno ha probado tener efectos devastadores sobre nuestras fuerzas, y es preciso que neutralices la amenaza, pertrechado con una armadura experimental. Cambio y corto. *¡Clic! Brrrrzzzz...*

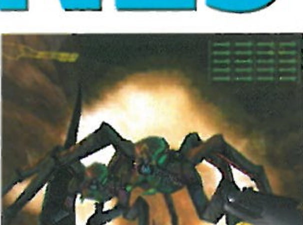
Voilà, un *Turok 2* rebosante de insectoides en pro de la máxima tensión experimentable... Con 20 misiones emplazadas en la tundra nevada, la más frondosa jungla y, cómo no, el espacio, no hay lugar para el aburrimiento.

¡AL LÍMITE!

El equipo de desarrollo ha querido imprimir una atmósfera a lo *Starship Troopers* a los combates con los bichos, y podemos asegurarte que tu corazón estará en un tris de salírsete por la boca cuando te enfrentes a una Reina.

Igual de nervioso te pondrás si no encuentras la forma de acceder al siguiente nivel. Estate atento a los diálogos que mantienes con los personajes que vas encontrando y busca y rebusca todo tipo de interruptores y accesos secretos que abran las compuertas adecuadas.

Puedes elegir entre dos personajes distintos, Private Lewis o Private Lane. Ambos van equipados con el magnífico traje acorazado que otorga a los marines su nombre.


¡El juego pona a prueba tus colegas! Argh!

¡ARMAS INCORPORADAS!

Aunque cada personaje cuenta con su propio inventario de armas estándar integradas en su traje, puedes acopiar más a medida que avanzas por los escenarios. El traje empieza con cien puntos de salud, pero si llega a cero, se desencadena una reacción nuclear a fin de impedir que caiga en poder del enemigo. Quien avisa no es traidor...



MUERE, ESCORIA ARTRÓPODA

Los bichos alienígenas de *Armorines* te pondrán de punta el vello axilar. Las gigantescas Reinas, escoltadas por guardias y soldados, son lo peor.

¡Alza Pilili! ¡Corre, corre, que nos alcanzaaarrrggghhh....!

Anda, acércate, que te doy un besito con esta boquita de piñón


Señora, no me mire así, que la he *pisao* sin querer.

TENSA ESPERA

¡Qué buena pinta tiene el condenado! De entrada, la animación ya es más veloz que la de Turok 2. ¡Y tendrá textos en castellano!

OTRO GLORIOSO DÍA EN EL CUERPO

Como en *Resident Evil 2*, puedes elegir jugar como personaje femenino o masculino. Es justo, ¿no?

MYRA LANE



Rango: Confidencial
Estatura: 1, 64 metros
Peso: 62, 1 Kg.
ARMAS ESTÁNDAR
Arma de refriegas: Tazer
Arma de proyectiles: Estilo sub-ametralladora
Proyectil explosivo: Lanzagranadas
POR QUÉ TE GUSTARÁ: Es osada y astuta en combate.

TONY LEWIS



Rango: Confidencial
Estatura: 1, 82 metros
Peso: 103,5 Kg.
ARMAS ESTÁNDAR
Arma de refriegas: Bayoneta
Arma de proyectiles: Estilo escopeta
Proyectil explosivo: Lanzacohetes
POR QUÉ TE GUSTARÁ: Le gusta irrumpir sorpresivamente, en vez de mantener el suspense.

TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

LA NUEVA SECCIÓN DE CARTAS DE GAMES WORLD... ¡ME GUSTA!

¿HE HECHO BIEN?

Hola, *Games World*
¡Necesito ayuda! Hace unos meses me compré una N64. Me encanta y creo que es genial, pero una parte de mí aún se pregunta si no debería haber esperado un poco y hacerme con una Dreamcast. Sé que para vosotros la N64 es la mejor (por algo sois de *Games World*), pero me gustaría que *hicierais* algo para acabar con mis dudas.

Ernesto López, Zaragoza

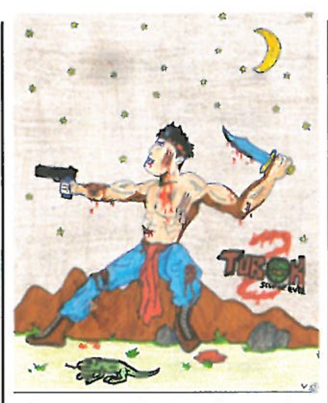
No te preocupes Ernesto, has hecho bien al adquirir una N64. No te negaremos que la consola de Sega tiene algunas características técnicas superiores a la de Nintendo, pero la N64 tiene unos argumentos de peso para atraparnos que son sus brillantes juegos. Si eres un recién llegado, tienes ante ti un montón de juegazos por recorrer: *The Legend of Zelda, Jet Force Gemini, Shadowman, Super Mario 64* y *Turok 2*, entre otros muchos. Además, la última hornada de juegos es de lo mejor que habíamos visto en tiempo (*Donkey Kong 64, World Driver Championship, Super Smash Bros*...). Créenos, tienes un universo nuevo ante ti por descubrir. Y, a lo mejor, cuando hayas acabado con todos estos juegos (y *Perfect Dark*), ya asoma por la puerta la Dolphin, que te aseguramos será mucho mejor que la Dreamcast.

SOUTH PARK-MANÍA

Soy un auténtico fan de los dibujos animados South Park y de la N64. Hace poco que sigo la serie, porque antes no tenía el satélite y no la podía ver, así que cuando oí hablar de *Sout Park 64* no me entusiasmé. Pero ahora, me intereso mucho por él. Además, he podido leer algo sobre dos nuevos juegos de la serie. ¿Cuál me aconsejáis?

Miguel Velasco, Gerona

La verdad es que los tres juegos son muy diferentes: el primero es un *shoot 'em up* que utiliza el motor de *Turok* pero que cambia los dinosaurios por pavos reales y vacas. Y los otros dos, de reciente aparición (*Chef Luv Shack* y *South Park Rally*), son, respectivamente, un juego al estilo *Mario Party* y uno de la familia de *Mario Kart*. Si te fascina la serie y te lo puedes permitir, hazte con todos, porque reirás un montón, pero si no, nosotros te aconsejamos *South Park Rally*. El motivo: *Chef Luv Shack* es un juego de preguntas en inglés (¿cómo?) y *South Park* puede llegar a hacerse un pelín pesado.



Víctor, de Madrid, nos envía su particular visión acerca de uno de nuestros héroes nintenderos, Turok.

SNES + N64

He tenido una idea, para hacer que la N64 consiga más fans mientras se prepara todo lo referente a Dolphin. ¿Por qué no incluyen las versiones originales de los juegos que han adaptado? Podrían sacar al mercado una edición especial de *Lylat Wars* que incluyera *Starwing*, o de *Super Mario 64* con *Super Mario World*, o incluso (cuando llegue su momento) el juego de *Pokémon* para N64 con una versión del que ahora existe para Game Boy.

Y aún más. También se me ha ocurrido la posibilidad de hacer que las nuevas versiones de los juegos sean continuaciones de las que ya están hechas. De esta forma, primero jugarías una aventura que tendría su continuidad en la nueva versión. Todo en un cartucho. ¿Qué os parece?

Melisa Narváez, Barcelona

**Tu idea de hacer cartuchos multiversiones nos parece muy interesante, pero hemos de decirte que ya se ha puesto en práctica. Una muestra es *R-Type DX* en su versión para Game Boy. Con este cartucho tienes a tu disposición las dos primeras versiones que hubo del juego y una nueva y reformada.
Otro ejemplo sensacional, esta vez para N64, es *Donkey Kong 64*, que contiene la versión original íntegra de *Donkey Kong* para arcades, con sus cuatro niveles. Esperemos que esta interesante iniciativa se extienda a próximos lanzamientos.**

POKéDUDAS

Hola, amigos lectores de *Games World*,
Tengo unas cuantas dudas acerca de Pokémon:
1. ¿Qué es Pokémon Gold?
2. ¿Qué es Pokémon Yellow?
3. ¿Son juegos para Game Boy Color o Game Boy en blanco y negro?
Contestadme, quiero saberlo todo sobre Pokémon.

Sergio Ruiz, Madrid

**Bien, Sergio, iremos poco a poco:
Pokémon Gold y Pokémon Silver son dos nuevas versiones de Pokémon para Game Boy Color. Aún no hay fechas para España (todavía estamos viviendo la llegada de las versiones Roja y Azul) pero ya te podemos adelantar algunas cosas interesantes:
- Se trata de nuevas aventuras con algunos Pokémon nuevos.
- El juego será a tiempo real, de forma que todo avanzará al mismo tiempo que tú.
- Habrá un nuevo elemento, el Poké Gear, una especie de radio-televisión para comunicarte con otros entrenadores y una nueva Poké Dex.
- ¡Habrá Poké huevos! De ellos saldrán pequeños Pokémon bebés.**

En cuanto a Pokémon Yellow, es también una edición del juego para Game Boy Color especial Pikachu. Tiene personajes nuevos (dos nuevos esbirros del Equipo Rocket), novedades en referencia a las MT y más evoluciones de los Pokémon. Pero el principal aliciente es que puedes escoger a Pikachu como tu primer Pokémon y que el juego está cargado de elementos que hacen referencia a esta entrañable criatura. De momento, el juego ha salido en Japón y EE.UU. y todavía no hay noticias acerca de la aparición próxima de este título en nuestro mercado. Tendremos que esperar. Por último, estos cartuchos serán compatibles con la Game Boy monocroma, consola en la que tiene su origen este juego.

SUAVE, SUAVE

Hola, chicos y chicas,
No sé si a vosotros también os pasará, pero cuando llevo jugando un rato a la N64, el control del joystick se hace más difícil, cuesta más moverlo. El método que yo utilizo para evitarlo es poner un poco de polvo de talco al mando en la zona del stick. De esta forma, el control vuelve a ser suave, tal y como me gusta.

Carlos Moreno, Murcia

Carlos, no desconfiamos de tu método, pero no nos parece lo más apropiado para los circuitos del mando el aplicarles polvos de talco cada vez que vas a jugar. Es posible que el problema tenga una solución más efectiva y que se pueda solucionar de una vez por todas si le echa un vistazo algún técnico.

ANÍMATE

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:

**Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona**



ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA



¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la bombona de oxígeno de tu abuelito moribundo.

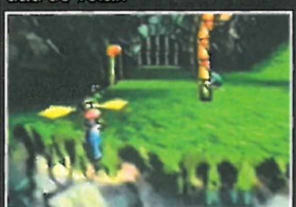
Atención a: ... esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a: ... este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.

¡MENUDA MONA!

La adorable Tiny es el personaje más grácil y menudo, ¡y el único que lleva coletas! Sus trenzas le conceden la capacidad de volar.





¿Quieres llegar a lo más alto del nivel? ¡Bate esas coletas!



Así, de lejos, es clavadita a Leticia Sabater.







Si llegamos a saber qué nos aguardaba en la mina, a lo mejor no vamos...

DONKEY KONG

POR FIN ESTÁ AQUÍ EL MEJOR, EL MÁS GRANDE, EL INIGUALABLE... EHHHH.... ¡AH! SÍ, ¡*DK64*!

Estábamos realmente ansiosos por ver el resultado final de la última creación de Rare, pues el género plataformas venía enfriándose con propuestas incapaces de darnos lo principal para juegos de este estilo: acción.

Donkey Kong 64 es el juego del año y el broche de oro del siglo para nuestra consola, porque una vez empiezas a jugarlo, se hacen realidad tus sueños de lo que debe ser un videojuego. Tiene una jugabilidad tan generosa como la de Banjo, unos gráficos tan magníficos como los de Zelda y un manejo tan perfecto como el de Mario.

LA HISTORIA

La vida tranquila de Donkey y sus amigos se ve interrumpida de pronto por el ataque de un barco lleno de cocodrilos. La isla de nuestros simios es un sitio tan precioso que ninguna lagartija despreciaría la oportunidad de conquistarla. Pero los reptiles del bando enemigo son un grupo de torpes bajo el mando de un caimán de cuatrocientos kilos de grasa y pocos gramos de cerebro;





CORRE Y DISPARA

DK64 consiste en mucho más que correr y recoger plátanos. Deberás mostrarte diestro disparando melones, exterminando moscas y pilotando lanchas y vagonetas. En este cartucho de 256 Mbits, te aguardan tantas sorpresas como pelos tiene el velludo Donkey Kong.



Suma puntos arrojando melones a los Kremlings.



Veamos cuántas moscas puedes aplastar con el matamoscas.

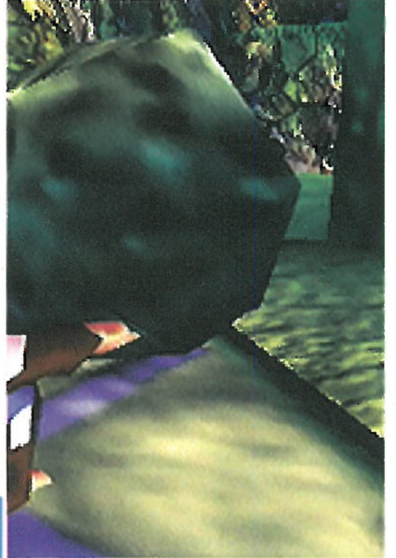


Recoge objetos y gana una carrera a bordo de esta vagoneta.



Sáltate el menor número de boyas posibles en este gran prix acuático.

¡AJÁ! UN CONSEJO Escucha con mucha atención lo que te explique Cranky sobre los controles necesarios para ejecutar los nuevos movimientos. Si lo olvidas, perderás mucho tiempo.



Chunky, el hermano mayor de Kiddy Kong, se estrenó en *DKC3* para SNES.

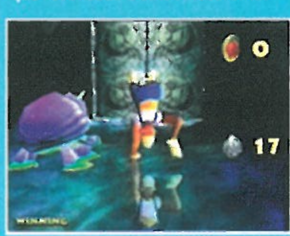
G 64

¡VIDA SALVAJE!

El mundo de Donkey Kong no sólo está poblado de simios y reptiles. Aunque todavía no hemos encontrado una avestruz (si has jugado a algún *Donkey Kong* en 16 bits, sabrás a qué nos referimos), la biodiversidad es más que aceptable.



Si has jugado a la serie *Donkey Kong Country* para SNES, seguro que reconoces a este rinoceronte.



Lanky se ha propuesto vencer a este escarabajo mientras hace el pino. ¿Te imaginas jugar a *DK64* así?



Esta bestia prehistórica ha vivido aquí desde el principio de los tiempos. Será mejor no molestarla.



Cautivo en una gran jaula, este gran jefe está de pésimo humor.

¡DO DE PECHO!

Ni Julio, ni Enrique, ni Julio José. El talento para la canción de la familia Kong pone en ridículo a los Iglesias. Compruébalo en la intro de *DK64*.



No podrás resistir mover la cabecita cada vez que oigas la canción.

MAESTRO EN KONG-FU

¡Es Lanky! Nuestro kong favorito y uno de los mejores para liquidar enemigos...



Tras este sonoro puñetazo, el lagarto sólo podrá comer purés.



Mientras se peina, Lanky noquea a ese verdoso enemigo.



¡Boing! Bota sobre tu careto para alcanzar una plataforma elevada.



En inglés, lanky significa "larguilucho" o "desgarbado".



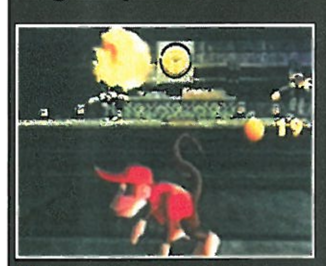
¡Cuidado, mira hacia abajo! Lanky se juega el tipo...



En tierra no es muy rápido, pero es un nadador fantástico.

¡PEQUEÑO PERO MATÓN!

Pese a su escasa corpulencia, Diddy es un kong de armas tomar. Con sus pistolas de cacahuetes, nuestro amigo sabe poner en cintura a los Kremlings.



Todavía 19 cacahuetes en la canana. Diddy usa sus armas para finiquitar enemigos o accionar interruptores.



Con una pistola en cada mano, Diddy está preparado para recibir a los paparazzi.



Diddy huye de una flatulencia...



Un topetazo contra el coco deja aturdido a nuestro amigo.



El anillo de fuego de Diddy. Demasiadas patatas bravas...

¡TODO EL MUNDO A BORDO!

Los Kongs se dan un remojón en este nivel, que transcurre en un barco. Ponte parche en el ojo y pata de palo para la ocasión...



Chunky y un Kremling se marcan un twist. Ah no, se están peleando...



Chunky usa su lanza-piñas para demostrar su superioridad.



Diddy se va a hacer unos zapatos con la piel de este lagarto.





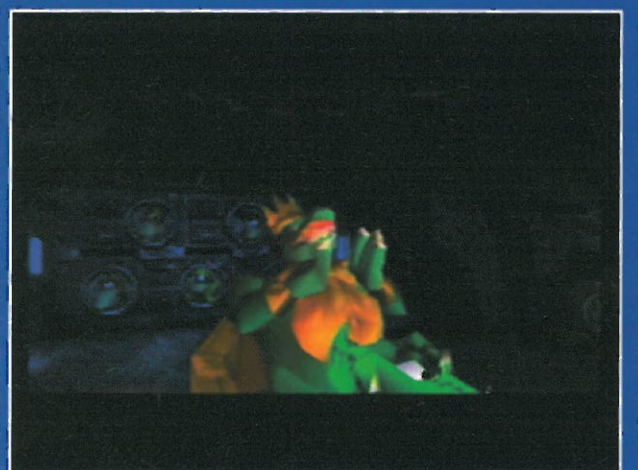
Diddy enseña a su colega cómo se vuela.

¡AJÁ! UN CONSEJO No olvides los sitios donde hay rejas o puertas, pues cuando activas alguna baldosa, tendrás el tiempo justo para llegar antes de que se cierren de nuevo.



EN UN COMIENZO...

La enemistad entre simios y reptiles empieza por error, cuando el barco de los cocodrilos pierde el control y se estrella cerca de la isla de Donkey.



El que ríe de último... estrena zapatos de piel de cocodrilo...



Este par de torpes son los culpables de desviar el barco.

sin embargo, cuatro de los amigos de Donkey han sido atrapados, así que es necesario entrar en acción.

MEJOR QUE INTERNET

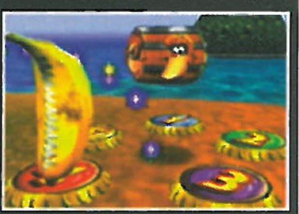
El mundo de Donkey Kong es inmenso y tienes que recorrer cada uno de los ocho niveles con los cinco personajes, porque en todas partes hay bananas o monedas exclusivas para cada uno. Seguro que te estarás preguntando si tienes que recorrer completamente una ruta desde el principio hasta el final cada vez que quieres cambiar de personaje, o cada vez que mueras. Pues bien, no tendrás que fatigarte inútilmente, ya que Rare ha dispuesto un cómodo sistema de transporte mágico en cada nivel, con el cual puedes aparecer en 5 sitios alejados con sólo pararte en las baldosas numeradas y pulsar Z. Una mejora frente a Banjo Kazooie.

MAGIA GRÁFICA

DK 64 es una de las mejores creaciones gráficas que hemos visto en nuestra consola y, por lo tanto, en el mundo de los videojuegos. Te quedarás con una sonrisa congelada durante todo el día cuando subas a Donkey a una palmera y contemples la espesura de la húmeda jungla, pero te quedarás más alelado aún cuando veas que la humedad es distinta en los sótanos del barco, tal y como en la vida real. Y en el desierto, las tormentas de arena irán desplazándose continuamente, de modo que la visibilidad cambiará a cada momento; los efectos del fuego, del polvo, de la lluvia, de la niebla o del agua te provocarán sensaciones intensas, reales, sorprendentemente reales.

HAGO "CHAS" Y APAREZCO A TU LADO

Viajar de un lado a otro de los mundos es de lo más fácil con Donkey Kong 64:



Una vez activada la baldosa de destino de un pisotón, colócate sobre otra del mismo número y pulsa Z.



La pantalla cambia lateralmente y en medio de un sonido de fuerte energía...



que pierdas tiempo.

TUS OJOS PUEDEN LLEGAR A PROTESTAR SI NO TE PARAS A MIRAR LAS TEXTURAS, LA LUZ Y EL COLOR DE CUANTO TE RODEA.



NO PARES



Alégrate cada vez que encuentres un barril con chispas azules, pues va a sucederte algo bueno. Lánzate sobre todos los que veas, porque en todos ellos hay montones de sorpresas. Aquí tienes una pequeña muestra de subjuegos para abrirte el apetito.



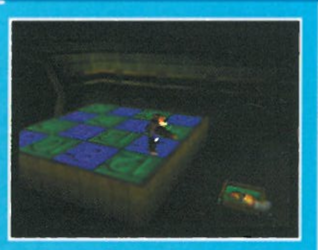
En este caso, compartes rieles con un barril explosivo, y tienes que acelerar, frenar y cambiar de carril para evitarlo. La tarea es sobrevivir durante 30 segundos.



Sólo un nadador experto podrá tener éxito dentro de este barril lleno de agua y monedas, pues el tiempo que tienes para sumergirte y recogerlas todas no es suficiente ni siquiera después de mucha práctica.



Uno de los facilillos: llega al final del corredor tras noquear las seis lagartijas que estarán estorbándote. Lo único que necesitas es recordar el camino.

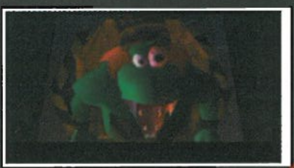


En este, Donkey tiene que saltar sobre los números en su orden y aplastarlos con Z. Nosotros lo hemos probado y hemos acabado agotados.

¡AJÁ! UN CONSEJO Cada vez que entres en el Laboratorio, ensaya con los cinco personajes a entregar alguna parte de los planos, pues puedes haber olvidado que uno de ellos había encontrado una.

ENEMIGOS

En un buen juego de aventuras como éste, los enemigos no son lo importante; sólo son un pequeño ingrediente de la acción. Se te van apareciendo cada vez que intentas hacer algo y tienen su propia personalidad, lo que nos gusta mucho (e incluso puede provocar que te encariñes con ellos), aunque el cociente intelectual de la mayoría no llegue a la media.



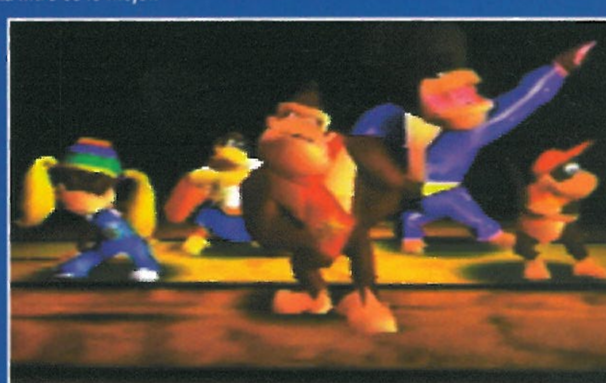
El jefe máximo del barco de los cocodrilos: sólo hay que verle la cara para entender que su obsesión es el sufrimiento ajeno.

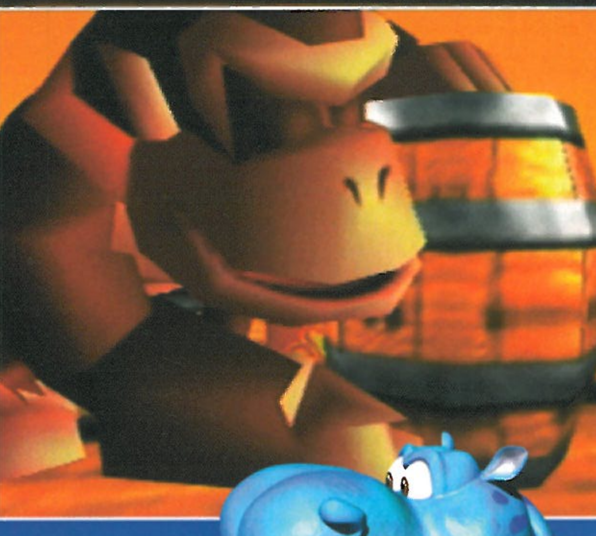


LA INTRO

Antes de jugar, esta intro tienes que escuchar, pues para entrar en calor, esta intro es lo mejor.





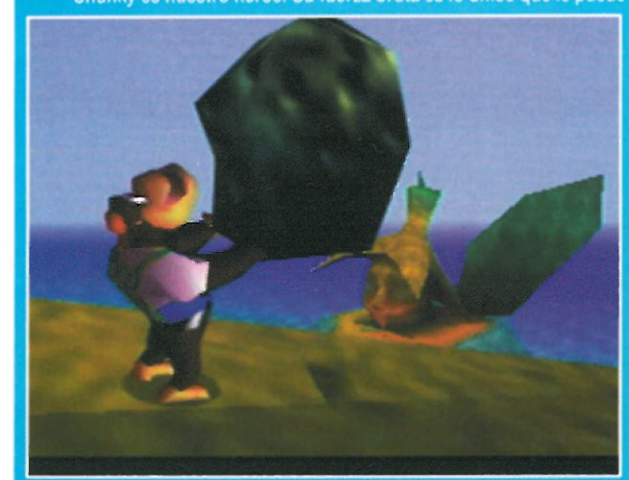


De acuerdo, lo que tu quieres es poner a tus simios en movimiento inmediatamente y descubrirlo todo. Pero nuestra labor es tratar de hacer que le saques todo el jugo al cartucho, y por eso te recomendamos que vayas a la opción "Misterio" a menudo, para poder ver las secuencias de vídeo correspondientes a los mundos que has abierto.

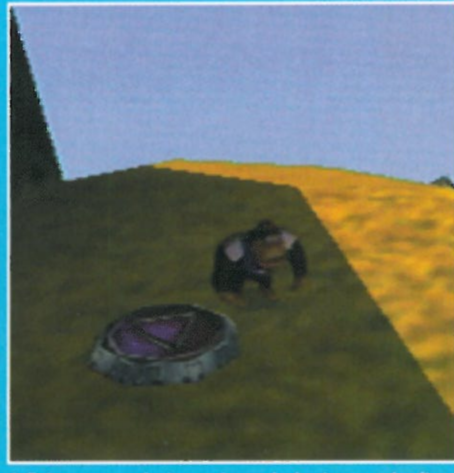


¡BRAVO CHUNKY!

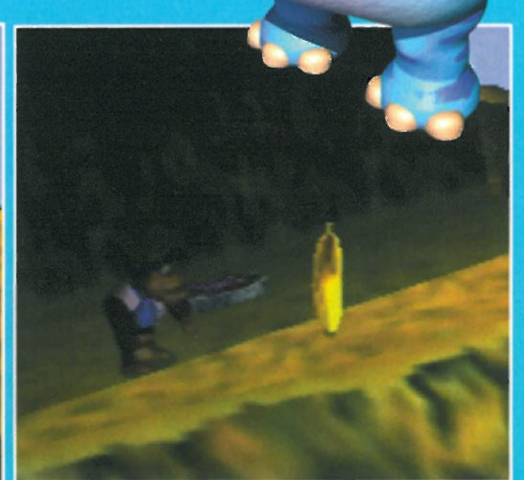
Chunky es nuestro héroe. Su fuerza bruta es lo único que le puede permitir hacer cosas como ésta:



Chunky encuentra una piedra inmensa en el camino, y se decide a levantarla.



Entonces ve su instrumento musical, y toca una bonita melodía.



En ese momento aparece un inmenso plátano.



Cuando acabes con un jefe y ganes una llave, no olvides volver a la jaula de los 8 candados, donde el gran cocodrilo se pondrá muy feliz y abrirá algunas puertas nuevas.

REVIEWS

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY



LAS BALDOSAS DE LA SUERTE

Por todas partes encontrarás baldosas con la cara de alguno de los personajes, así como montones de barriles. Para llegar hasta esos barriles, o para que las baldosas se activen al tocarlas, se necesitan algunas habilidades especiales. Por ello debes visitar continuamente la tienda de Cranky, el viejito vendedor de pócimas. Aquí tienes un ejemplo:



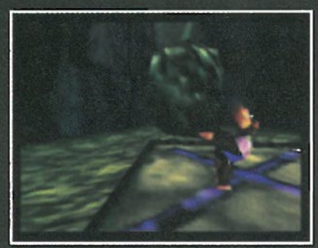
Lanky puede inflarse y flotar cuando pisa su baldosa, con lo cual alcanza barriles elevados.



Diddy, el más pequeño de todos, consigue un ruidoso artefacto que le permite elevarse a las alturas.



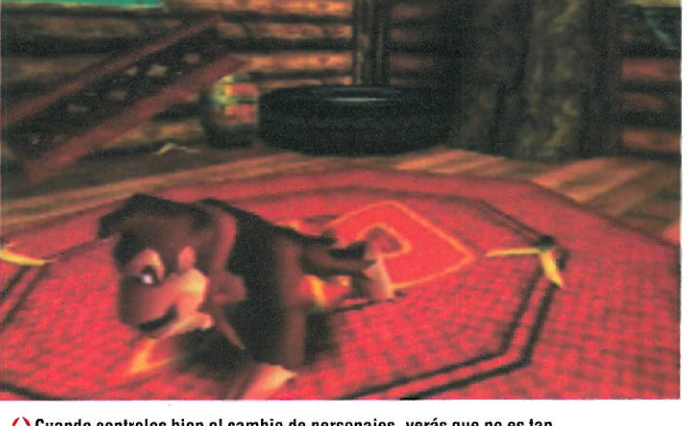
Cuando se trata de una actividad que exija más capacidad intelectual, Donkey es el indicado.



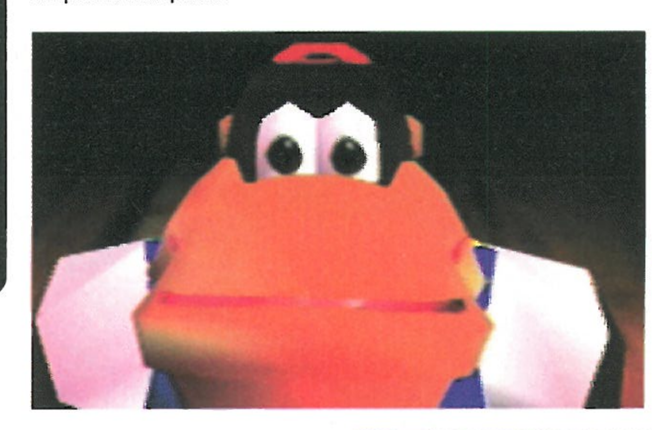
Chunky no sólo levanta la roca, sino que salta hasta agrietar el suelo, para acceder a nuevos rincones.



Cada vez que encuentres un pequeño agujero, piensa en Tiny. Ella es la única que puede reducir su tamaño para poder entrar.



Cuando controles bien el cambio de personajes, verás que no es tan complicado como parece.





ACCIÓN A RAUDALES

Lo mejor del juego es su capacidad para envolverte en la acción. Y lo hace con una estrategia realmente nueva. Desde el comienzo del juego tienes la posibilidad de saber casi completamente todo lo que tienes que hacer. Pero no es hasta que consigues la primera llave y la primera corona, y hasta que empiezas a liberar a los demás personajes, cuando todo en tu mente empieza a cobrar sentido y llegas a comprender perfectamente cuál es tu misión; es entonces cuando entiendes que tienes que pasear a los cinco del equipo a lo largo de todo el escenario, que no puedes olvidar ninguna de sus habilidades particulares, que esas habilidades pueden aumentar continuamente cada vez que visites a Crunky, que unos simios le abren paso a otros y que en cualquier rincón se esconde el subjuego que te puede dar la banana que estás buscando. Una hora después de empezar a jugar estás atrapado irremediablemente

FÓRMULA INFALIBLE

DK es un juego impactante gráficamente y con una gran jugabilidad; pero como plataformas es aún mejor, por muchos motivos. Una de las razones es el intercambio de personajes principales. Cada personaje está hecho con el suficiente cuidado para que tenga todos los rasgos de la familia Kong (humor, mirada viva, sonrisa, agilidad) y al mismo tiempo

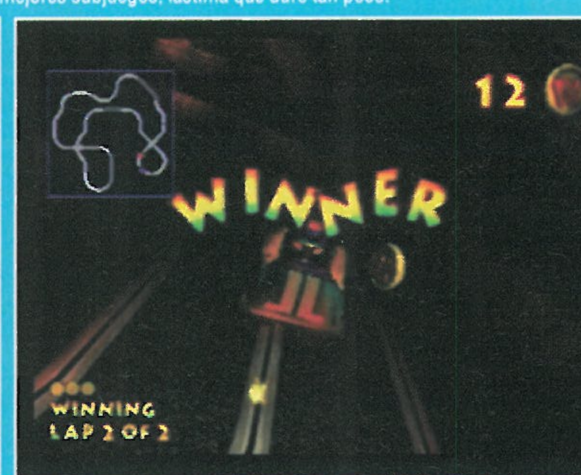


CORRE, RUBIA

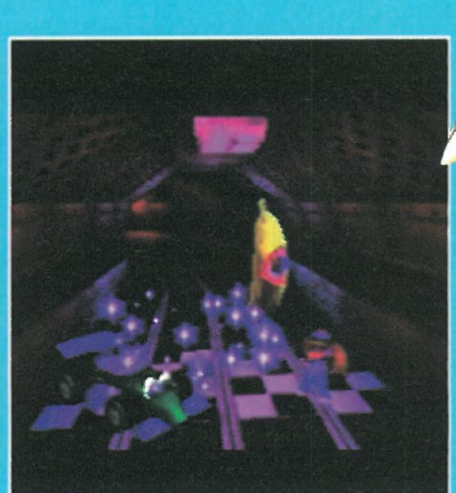
Esa preciosa rubia no se asusta ante nada. Éste es uno de los mejores subjuegos; lástima que dure tan poco.



Ten cuidado, Tiny, que en cualquiera de los carriles te puedes encontrar un barril explosivo.



Estupendo; pero demos otra vuelta, que el coche va de maravilla.

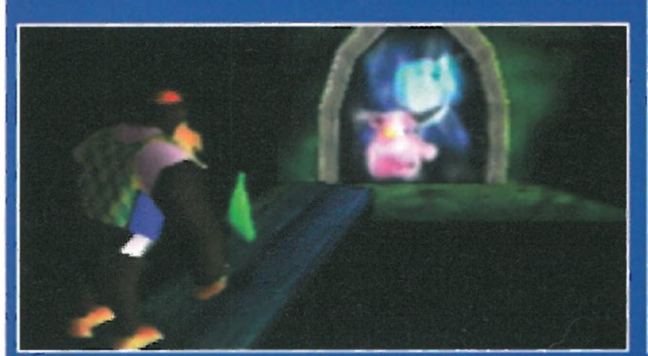


No olvides tu premio, rubia: otra Banana Dorada para tu colección; ánimo, que son 200 en total.

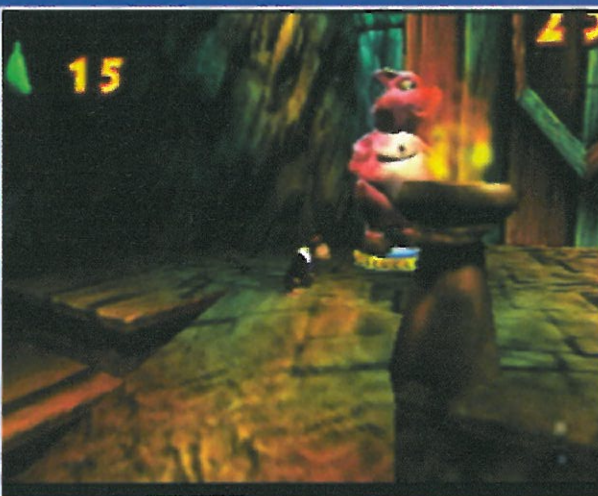
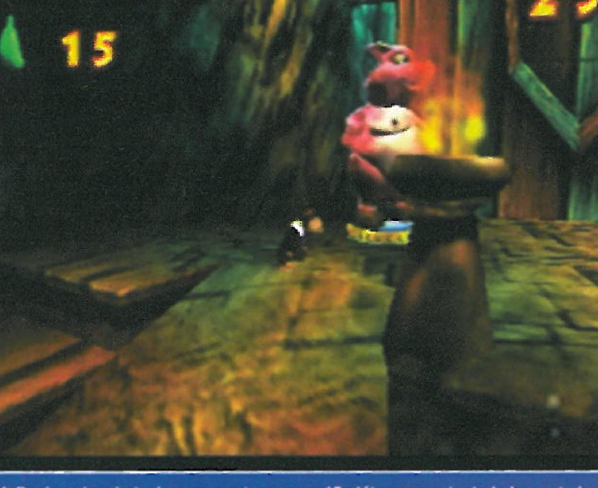
¡AJÁ! UN CONSEJO Acércate con frecuencia a las puertas con fantasmas que están al comienzo de cada mundo, pues muchas veces sólo entiendes lo que quieren decir cuando has explorado lo suficiente.

HOLA, JEFE

Para enfrentarte al jefe de cada nivel, este par de glotones han decidido ayudarte; lo único que tienes que hacer es recorrer todos los pasadizos, palmeras, cuevas y caminos del nivel en busca de bananas, para luego dárselas al hipopótamo azul, con el fin de que aumente de peso. No es justo, pero es útil.

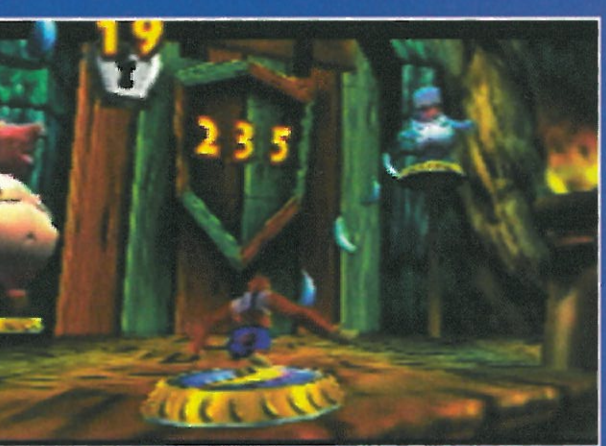


Chunky se acerca a la morada de los gorditos hambrientos.

Resignado e indeciso, va a entregar sus 15 plátanos que tanto le ha costado reunir.

Luego mira cuánto han recolectado sus compañeros.




Lanky tiene algunas para colaborar. Da miedo ver comer a ese hipopótamo.



MISTERIO

Uno de los modos de juego es la opción Misterio, en la que hay juegos como éste:



Con este nombre, es normal que todo esté oscuro.



Si tienes problemas, llama a la señora Fletcher.



mantenga una identidad propia. La gente de Rare ha dado en el blanco con la idea de conducir varios personajes al tiempo; con este recurso, nunca sabes realmente de qué eres capaz, debido a que continuamente cada personaje está aprendiendo habilidades diferentes; el resultado es que tu equipo se va convirtiendo en una máquina de combate y exploración que puede enfrentarse a nuevos retos cada vez. Ésta es la fórmula adictiva de Donkey Kong 64, y funciona a la perfección.





GRÁFICOS La luz, las texturas, los efectos, son tan buenos que tus ojos los agradecerán con lágrimas.

SONIDO Técnicamente perfecto, es un motivo de la fuerza envolvente del juego.

RENDIMIENTO El Expansion Pak demuestra aquí lo bien que funciona, brindando una resolución grandiosa.

JUGABILIDAD Cinco experiencias en un mismo juego, niveles inmensos y ni un minuto de descanso.

DIFICULTAD Algunos jefes son casi imposibles y tienes que multiplicar por cinco el conocimiento de tus personajes.

DURABILIDAD No tardarás demasiado en terminarlo; no es corto pero le dedicarás más tiempo de lo habitual.



¡AJÁ! UN CONSEJO

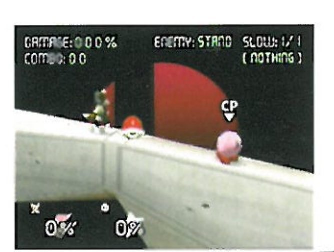
Entra con Tiny en la isla con forma de cabeza de mujer y consigue la cámara fotográfica. Si fotografías 20 hadas activarás todos los trucos.

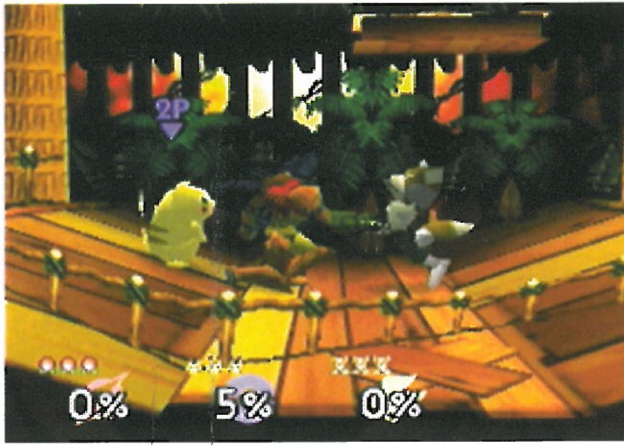


DE	NINTENDO	PRECIO	9.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✗	EXPANSION PAK	✗

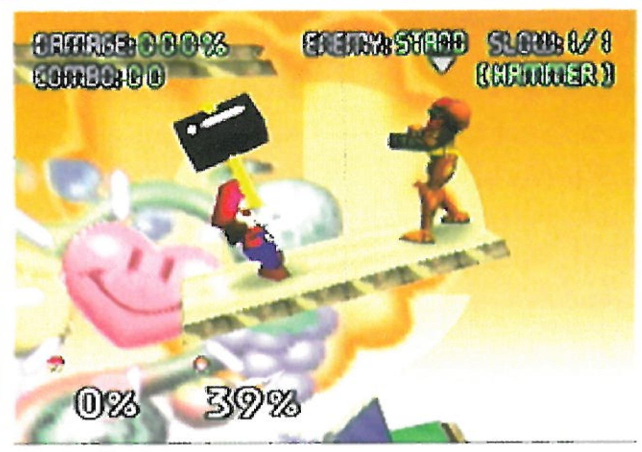


Mario necesitará guantes de amianto para golpear eso.





Pikachu observa la pelea, aguardando el momento de sumarse al jolgorio con una descarga eléctrica.



El juego abunda en reforzadores como el martillo, que proviene del Donkey Kong de arcade.

SUPER SMASH BROS

¡NO PUEDE SER VERDAD! ¿ES ESTE JUEGO DESMADRADO, DISPARATADO Y ENLOQUECIDO EL *BEAT 'EM UP* QUE ESTÁBAMOS ESPERANDO? ¡SÍÍÍÍÍ!

Si nos dieran una peseta cada vez que alguien dice que la N64 necesita un *beat 'em up* realmente bueno, a estas horas estaríamos escribiendo este artículo en un yate de 50 metros de eslora (en vez de en este sótano infestado de ratas). Y es que lo más parecido que tenemos a un *gran* juego de lucha es *Fighters Destiny*, un título muy innovador y en conjunto excelente, pero no lo suficiente como para competir con los legendarios *Tekken* y *Virtua Fighter*.

Pero, sorpresa, sorpresa, aquí llega *Smash Bros* para poner las cosas en su sitio. Ahora bien, ¿de verdad ha sido tan buena idea poner juntos a los personajes más queridos del mundo Nintendo para que se sacudan de lo lindo? Respondamos esta importante cuestión con rigor científico.

Empecemos con el sistema de combate: ¡es magnífico! El hecho de que se otorguen puntuaciones más por echar a los contrincantes fuera de la palestra que por noquearlos, está muy bien pensado, y te exige, más que ningún otro *beat 'em up*, demostrar originalidad e ingenio a la hora de luchar. En cualquier caso, tienes que aporrear al contrario que da gusto, pues, cuanto más daño le inflijas, más fácil será enviarlo a la estratosfera. No obstante, lo mejor del juego es la libertad que te concede: puedes ejecutar saltos triples, emplear armas arrojadizas, combatir en rings con diferentes estratos (como si estuvieras en un plataformas)... Esto último implica que a menudo atacas desde arriba o desde abajo, en lugar de hacerlo desde el mismo nivel que el rival. Lo más fantástico, sin embargo, son los combates en el aire al estilo de *Golpe en la pequeña China*.

Además, aunque todos los personajes emplean un sistema de combate similar (una combinación de A, B y movimientos del stick analógico con R para lanzar y Z para cubrirse), la soberbia simplicidad de los movimientos proporciona una gran flexibilidad cuando se trata de encadenar ataques. Sin ir más lejos, Link puede sacar un bomba y arrojarla a un oponente, y cuando descubres que puedes saltar, dar una voltereta sobre tu contrincante y lanzarle la bomba mientras lo haces, te embarga una felicidad indescriptible. *Smash Bros* recompensa la originalidad, la habilidad y la curiosidad por ensayar cosas nuevas.



¡FUERA DE AQUÍ!

En vez de hacer hincapié en la barra de salud, como es costumbre en la mayoría de *beat 'em up*, *Smash Bros* te conmina a reducir al adversario y echarlo de la palestra.

En la pantalla de selección de personaje puedes determinar cuántas expulsiones hacen falta para ganar (de una a cinco). Otra fórmula consiste en que gane el que consiga echar más veces al contrincante en un tiempo predeterminado. En la parte inferior de la pantalla hay unos porcentajes que expresan cuánto daño ha recibido cada personaje. Cuando marca cien, es más fácil expulsarte de la palestra. Con un trescientos por cien, un simple puñetazo te envía por los aires.

El modo para un jugador es el más original que hemos visto en ningún *beat 'em up*. Consiste en combates uno contra uno, luchas en equipo, o incluso un "solo contra el peligro": tú contra varios personajes a la vez.



¿Seguro que quieres el nivel de dificultad "very hard"? ¡Que no te pase *na*!



Link se alía con Kong frente al Equipo Mario.

¡AJÁ! UN CONSEJO Si pulsas pausa a mitad de combate, la acción se congela en torno a tu personaje. Si mueves entonces el analógico, la cámara dará vueltas alrededor del aquél.

"OYE, ¿NO NOS HEMOS VISTO ANTES?"

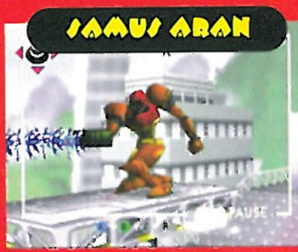
Smash Bros presenta ocho personajes de entre los más carismáticos de Nintendo (restando los cuatro personajes secretos). Helos aquí:

LINK



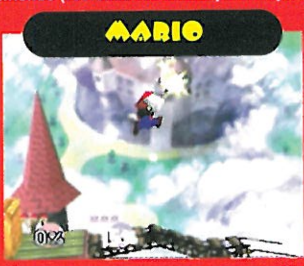
▲ Rápido, ágil, y muy polivalente. Destaca por el golpe de Espada Mágica (Arriba + B) que le concedió el Hada de la Montaña de la Muerte.

SAMUS ARAN



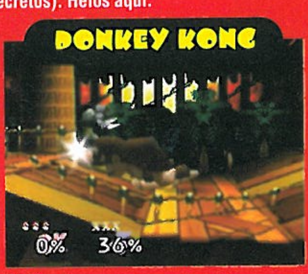
▲ Desde los días de Super Metroid para SNES, Samus siempre se ha distinguido por su ferocidad. Atento a su cañón explosivo, que se carga y dispara con B.

MARIO



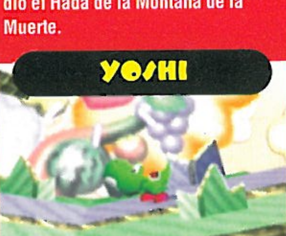
▲ Excelente ejecutor de combos multi-impacto. Puñetazos, patadas y saltos importados de *Super Mario 64*.

DONKEY KONG



▲ Gigantesco como en los primeros tiempos. Lento pero fuerte. El que reciba un gancho directo de los suyos va listo. Prueba a completar un doble salto con un ataque giratorio (Arriba + B).

YOSHI



▲ Gracias a su lengua, el entrañable Yoshi es uno de los luchadores más peligrosos. Si pulsas B, se traga al rival más próximo y lo expulsa en forma de huevo gigante.

KIRBY



▲ Antigua estrella de dos juegos Game Boy y uno para SNES, esta bola rosa es capaz de apropiarse las habilidades de un rival. Para conseguirlo, pulsa B junto a la *víctima*.

FOX MCCLOUD

▲ Aunque salta muy alto, es difícil de controlar. Su Electro Escudo (Abajo + B) reflecta los proyectiles, enviándolos de vuelta al agresor.

PIKACHU



▲ El Pokémon más famoso lanza unos ataques eléctricos de aquí te espero. Aunque suene paradójico, su Electro Vómito (Adelante + B) no tiene desperdicio...





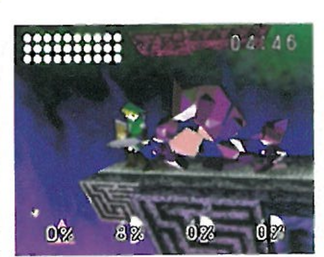


Por otra parte, la ausencia del apreciado movimiento de esquivamiento 3D no es ningún problema. Incluir una función semejante habría complicado más de la cuenta el festival de furia, velocidad y disparate en que desemboca la acción. Los momentos en que cuatro jugadores se lían a puñetazos y patadas, y se bombardean entre ellos simultáneamente, son de vicio, aunque la cámara se aleja demasiado cuando los contendientes se separan, de modo que tu luchador se ve más pequeño de la cuenta.

El modo para un jugador contiene tres niveles de *bonus*, y en general, los niveles están estrechamente relacionados con uno de los personajes. El de Link, por ejemplo, discurre en el castillo de Hyrule, mientras que la palestra de Mario está emplazada sobre el castillo de Peach. Además, cada nivel está amenizado con su tema musical. Así, reconocerás de inmediato la melodía de *Donkey Kong Country* para SNES.

Por lo tanto, ¿se puede decir que *Smash Bros* es el *beat 'em up* que estábamos esperando? Insistimos... ¡sí! La posibilidad de luchar con tu personaje Nintendo favorito no tiene precio, y *Smash Bros.* te la da sin renunciar a una jugabilidad maravillosa y una originalidad insólita en otros *beat 'em up*. Es simple -pero nunca básico-, ingenioso y audaz como ningún otro, y sobre todo, proporciona las experiencias multijugador más increíblemente divertidas de su género.







Mario está a punto de conocer las delicias de la bomba con sensor de movimiento.

EN EL MODO MULTIJUGADOR, LOS ATAQUES DE TU PERSONAJE NO AFECTAN AL PERSONAJE DE TU COMPAÑERO DE EQUIPO.

GRÁFICOS Nítidos y brillantes. Todos los personajes parecen recién salidos de sus juegos de origen.

SONIDO Melodías nostálgicas, grandes efectos y ovaciones del público tras los movimientos especiales.

RENDIMIENTO El paradigma de los juegos Nintendo: equilibrado, súper intuitivo y divertidísimo de jugar.

JUGABILIDAD Fantástica, aunque algunos personajes son un pelín complicados de dominar.

DIFICULTAD No subestimes el modo "very hard". ¡Hazte un seguro de vida pero ya!

DURABILIDAD En el nivel alto de dificultad, el modo para un jugador es largo. El multijugador es eterno.

PUNTUACIÓN



92%

¡AJÁ! UN CONSEJO Si pulsas C en la pantalla de selección de personaje, crearás tres patrones de colores extra para cada personaje. Bueno, Pikachu y Purin tienen sorpresa...



DE	VIRGIN	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✗	EXPANSION PAK	✗

EARTHWORM JIM 3D

Vuelve la lombriz más marchosa de todo el subsuelo galáctico.

Pero, ¿esto qué es? ¿Una lombriz con un traje espacial? ¡Y está tocando el acordeón! ¡PATAPLAFF! Vaya hombre, una vaca llovida del cielo acaba de aplastarla.

Alucina pepinillos. Y esto es tan sólo la secuencia introductoria de *Earthworm Jim 3D*. Cuando empiezas a jugar, todo es aún mucho más alucinógeno. Verás a Elvis, unos calzoncillos gigantes, zombis discotequeros e incluso un mini-juego en el que deberás meter a unas abuelitas en un redil, como si de ovejas se tratase.

¡LO ABSURDO AL PODER!

Si lugar a dudas, lo mejor de este juego de plataformas en 3-D es su absurdo sentido del humor. Para hacerte con las Ubres Doradas del juego (que te permiten el acceso a una zona nueva), deberás resolver unos puzzles tan retorcidos que parecen salidos de la mente de un tarado. Igual te encuentras intentando recuperar un par de calzoncillos gigantescos montado sobre un carro tirado por hámsteres y, acto seguido, de lo que se trata es de comer judías para tomar impulso y salir disparado hacia una plataforma distante.

Este peculiar sentido del humor es el que lo diferencia de otros juegos de plataformas tradicionales, como *Rayman 2*, en los que la única diversión consiste en saltar de plataforma en plataforma y recoger cosas. Con la cantidad de enemigos y armas disparatadas que tienes a tu disposición, *EWJ3D* es cualquier cosa menos aburrido.

¡MALDITA CÁMARA!

Pero hay un problema. La cámara del juego está un tanto desfasada. No sabemos cómo se lo monta, pero rara vez ofrece el enfoque que sería deseable para obtener una visión correcta de la acción, de modo que evites caer en picado desde una plataforma.

Puedes moverla con los botones C, pero aun así no acaba de funcionar, de modo que nunca consigues ver con exactitud lo que Jim está haciendo.

RISAS Y CACHONDEO

Sin embargo, si consigues acostumbrarte a la cámara, *EWJ3D* es muy divertido. No está a la altura de *Banjo*, claro, pero las vueltas que le tendrás que dar a tu cabeza para conseguir cada ubre te mantendrán entretenido. Y además, no podrás dejar de jugar para ver qué clase de locura te espera en el siguiente nivel.



¿UN POCO DE CERDO?

¡ME ENCANTA EL BACON! AUNQUE NO SÉ POR QUÉ DEBO ENFRENTARME A LOS MALOS SOBRE UN CERDO.





SURFING PORCINO



Por primera vez en la historia consolera, deberás enfrentarte a los jefes surfeando sobre un puerco.

¡EL CUERVO LOCO!



Hazte con una de los tres proyectiles antes que él para desparramar las canicas que le sobran.

INSACIABLE ROSEWELL



Para vencer a jefes como este chef alienígena, deberás recoger las 100 canicas.

MONKEY A LA CABEZA



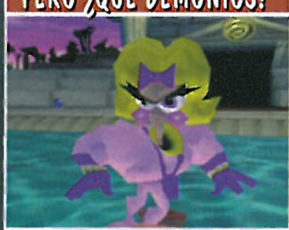
¡El profesor chiflado ha vuelto! Y esta vez conduce un flotador...

BOB Y Nº 4



Conseguir las cien canicas de este par de tontorrones te llevará un buen rato.

PERO ¿QUÉ DEMONIOS?



El último jefe te volverá tarumba. Se trata del lado femenino de Jim.

¡SU PISTOLA, GRACIAS!

SI QUIERES CONSEGUIR ARMAS, DEBERÁS PASARTE POR LAS MÁQUINAS DE VENTA AUTOMÁTICA. HAY HASTA UN LANZA GNOMOS.

¡EXPRIME TU CEREBRO!

Si en *Mario 64*, para acceder a según que niveles, debías colarte por los cuadros del castillo, en *EWJ3D* tendrás que circular por el cerebro del mismísimo Jim. Muy ortodoxo no será, pero divertido...



Bienvenido al cerebro de Jim. Podrás incluso ver a través de sus ojos saltones.



Recoge el máximo de Ubres Doradas para acceder a las diversas partes de su mente.

¡AJÁ! UN CONSEJO Puedes volver a las máquinas de venta automática para almacenar munición. Las armas que se recogen son mejores que tu vieja pistola de rayos.

LOS PUZZLES SON TAN EXTRAÑOS QUE PARECEN SALIDOS DE LA MENTE DE UN TARADO

UBRES Y CANICAS

¿Hemos dicho ya que *EWJ3D* es una auténtica paranoia? Sí. ¿verdad? Como recordaréis, en *Mario 64* se trataba de recoger estrellas y monedas. En esta ocasión, tienes que recolectar Ubres Doradas y canicas que Jim ha perdido. Las canicas, claro.





Las Ubres son como las Estrellas de Mario y las Canicas como las Monedas de Mazzer.

EN QUÉ CABEZA CABE...

La búsqueda de las canicas por parte de Jim transcurre por su propia mente. ¡Es un lugar temible, dividido en cuatro mundos alucinantes basados en las emociones de Jim. ¡Que dios nos pille confesados!



LOCURA: por alguna razón desconocida, en este mundo hay establos, polos agentes secretos y un molino.



FELICIDAD: para Jim, la felicidad es sinónimo de judías con tomate. ¡Y dicen que yo estoy loco!



MIEDO: zombis que bailan en la discoteca.



FANTASÍA: abuelas vaqueras en el Salvaje Oeste.

CONTROLES



Puede que Jim sea una lombriz sin patas, pero se mueve mejor que una gacela. ¡Veamos cómo!

JOYSTICK



Con la palanca, Jim rebota por las plataformas como si fueran de goma.

GATILLO-Z



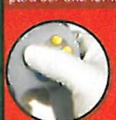
Desenfunda la pistola de rayos de Jim y empieza a disparar. ¡La usarás a menudo!

BOTÓN A



Sirve para saltar. Si lo mantienes pulsado, aguantará más en el aire. No está mal para ser una lombriz de tierra.

BOTÓN B



Pulsa A y B a la vez para que Jim ejecute un súper salto. Algunos niveles son muy plataformeros. ¡Aprovéchalo!

BOTÓN C



En teoría, controlan la cámara, pero sólo en teoría. Lástima.

BOTÓN R



Coloca la cámara detrás de Jim. ¡Cuando le da la gana! Esta cámara es tonta del...

«EN ESTE JUEGO DE PLATAFORMAS SALTARÁS, DISPARARÁS, CORRERÁS Y CONOCERÁS EL VERDADERO SIGNIFICADO DEL ABSURDO.»

GRÁFICOS *Earthworm Jim 3D* cuenta con unos personajes estupendos y algunos niveles decentes. No está mal.

SONIDO Montones de efectos de sonido y una banda sonora variada. Para ponerse a bailar.

RENDIMIENTO A pesar de sus fallos, no podrás sacar el cartucho de la consola hasta acabarlo.

JUGABILIDAD La cámara es horrible. Pero si te conformas, te divertirás con las paranoicas aventuras de Jim.

DIFICULTAD Hay algunos tramos complicados. Además de saltar, deberás utilizar tu materia gris.

DURABILIDAD Hay un montón de niveles que puedes recorrer una y otra vez en busca de las 100 canicas.

PUNTUACIÓN 74%

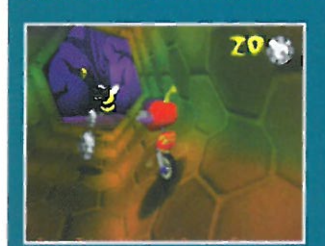
¡AJÁ! UN CONSEJO En los niveles de los jefes, recuerda que puedes esquivar sus misiles dirigidos si saltas por encima.



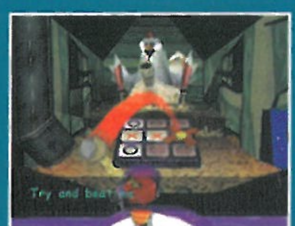


MUCHA VARIEDAD

Gracias al ingenio de sus creadores, *Rocket* se convierte en un juego plagado de cosas diferentes por hacer. Desde el aspecto más intelectual al más descerebrado.



El principal argumento de Rocket son los plataformas, así que tendrás que salvar muchos obstáculos, como esta abeja gigante.



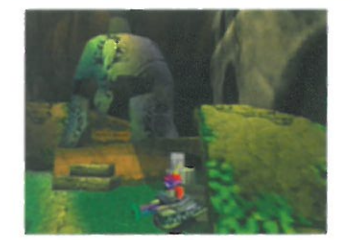
También encontrarás divertidos puzzles con los personajes más locos del juego. Como muestra, esta furiosa gallina.



Otro apartado para comerse el coco. Diseña tu propia montaña rusa.



Tras machacarte las neuronas, relájate y descarga tensiones en las emocionantes partes del juego como ésta.





ROCKET: ROBOT ON WHEELS

Por tierra, mar y aire.

Ya está aquí el sorprendente plataformas de Ubi Soft. Tras mostrarnos de lo que podía ser capaz y llenar nuestro corazón de incertidumbre, nos alegra mucho decirte que el listón está más que superado.

GRAN RESULTADO

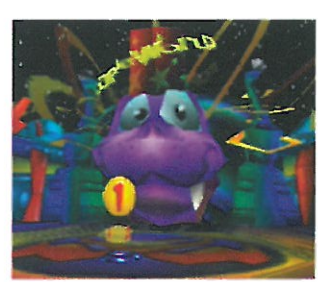
Después de ver y jugar a *Tonic Trouble* y *Rayman 2*, no cabe duda de que *Rocket* es probablemente el mejor de los tres plataformas que recientemente ha presentado Ubi Soft. En este caso, la encargada de desarrollar el título ha sido una empresa primeriza (Suker Punch) que ha volcado todo su ingenio y su inventiva en este cartucho. Y el resultado es un juego que recuerda por momentos a *Banjo-Kazooie*.

MUY ATRACTIVO

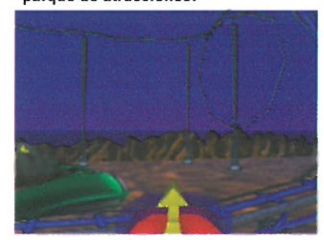
Aunque la primera visión de Rocket te haga creer que es un personaje con poco carisma y poca movilidad (a nosotros nos pasó), debes saber que el trabajo de los desarrolladores hará que te desdigas tan rápido como nosotros. En este caso, la falta de brazos y piernas del personaje (una cosa que viene siendo común a todos los juegos de Ubi Soft) se resuelve de forma muy imaginativa gracias a la incorporación de un casco equipado con un rayo de atracción. Con él podrás seleccionar objetos, asirlos y lanzarlos contra aquello que quieras (bueno, depende de tu puntería).

Esta herramienta será fundamental para llevar a cabo las divertidas misiones que tienes pendientes y que se desarrollan en unos ambientes creados con todo lujo de detalles y con un magnífico diseño. El único problema es, quizá, la cámara que sigue al personaje y que, en ocasiones, se vuelve un poco loca.

Por lo demás, *Rocket* tiene todos los números para dar la campanada estas Navidades. No te lo pierdas.



Aquí empieza todo, en la entrada al parque de atracciones.



CONTROLES

El monociclo de Rocket no te traerá ningún problema:



BOTÓN A
Púlsalo y verás cómo salta Rocket. Si lo dejas pulsado, llegará más alto.

BOTÓN B
Activa el rayo de atracción. La primera vez que lo pulsas, recoges el objeto, la segunda, trazas la línea de dirección y la tercera, lanzas el objeto.

BOTÓN C
Controla la posición y el ángulo de la cámara.

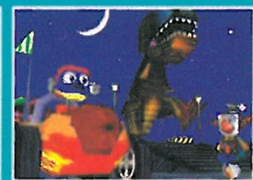
BOTÓN
Acciona un menú de opciones. Para salir del menú, vuelve a pulsar L.

TODO TERRENO

En *Rocket*, cada nivel supone la adquisición de un nuevo y exclusivo vehículo como un minicoche, un cañón o una bici voladora. De esta forma, su protagonista ve reducidas sus limitaciones a la hora de desplazarse por tierra, mar e, incluso, aire.



El monociclo es el vehículo principal de Rocket. En él recorrerás muchas misiones.



También descubrirás vehículos más pesados, como este coche con enormes ruedas.



Y otros más entrañables, como este delfín que hace las veces de submarino.



Los escenarios del juego son uno de sus aspectos más destacables.





"ROCKET NOS HA SORPRENDIDO GRATAMENTE. APORTA MUCHA FRESCURA A LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS."

GRÁFICOS Es todo un lujo poder jugar sin una pizca de niebla.	**JUGABILIDAD** Al principio te puede parecer extraño, pero después controlarás a Rocket a la perfección.
SONIDO Los efectos son muy acertados y la música alcanza grandes cotas.	**DIFICULTAD** La suficiente para no desesperarte ni pasártelo en un día.
RENDIMIENTO Tiene un aspecto fantástico. Sólo hay que mirar los gráficos.	**DURABILIDAD** Toda y más. Tienes un montón de cosas por hacer.

PUNTUACIÓN 90%

¡AJÁ! UN CONSEJO A la hora de intentar solucionar algunos puzzles, observa bien todos los objetos que tienes a tu alrededor. Pueden ser la clave



EARTHWORM JIM 3D

"¡Hola, chicos! Estaba pensando en mi futuro. ¿Qué creéis: me dedico a anunciar pasta de dientes y voy todo el día sonriendo de esta guisa o mejor monto un mercado de chorizos y longanizas y uso a mi amigo Surfiporky como mascota? ¡Uehh! ¡Cuidado con el misil! Ya no le dejan a uno ni charlar un rato tranquilo."


RAYMAN 2
"Ya estoy aquí, nenitas. ¿Algún problema? Últimamente estoy un poco ocupado salvando al mundo, pero si me dices ven, lo dejo todo. Soy lo nunca visto, especialmente mis brazos y mis piernas. Je, je, je..."
games WORLD


games WORLD

games WORLD

ARMORINES

"¿Alguien ha llamado a la compañía exterminadora? Será mejor que dejen el trabajo en manos de auténticos expertos. ¡Desalojen la zona, por favor, se va a producir una matanza de insectos! Temblad bichitos, es la hora de morir."

JET FORCE GEMINI

games WORLD

JET FORCE GEMINI

Juno: - Ya verás cómo se va a poner la señora de la limpieza cuando vea la que h

Vela: - Qué quieres que te diga, son exigencias del guión y de la sociedad antihor

Juno: - Bueno, mientras después no haya exigencias de limpieza, por mí está todo

mes
WORLD

INES

"¿Alguien ha llamado a la compañía exterminadora? Será mejor que dejen el trabajo en manos de auténticos expertos. ¡Desalojen la zona, por favor, se va a producir una matanza de insectos! Temblad bichitos, es la hora de morir."

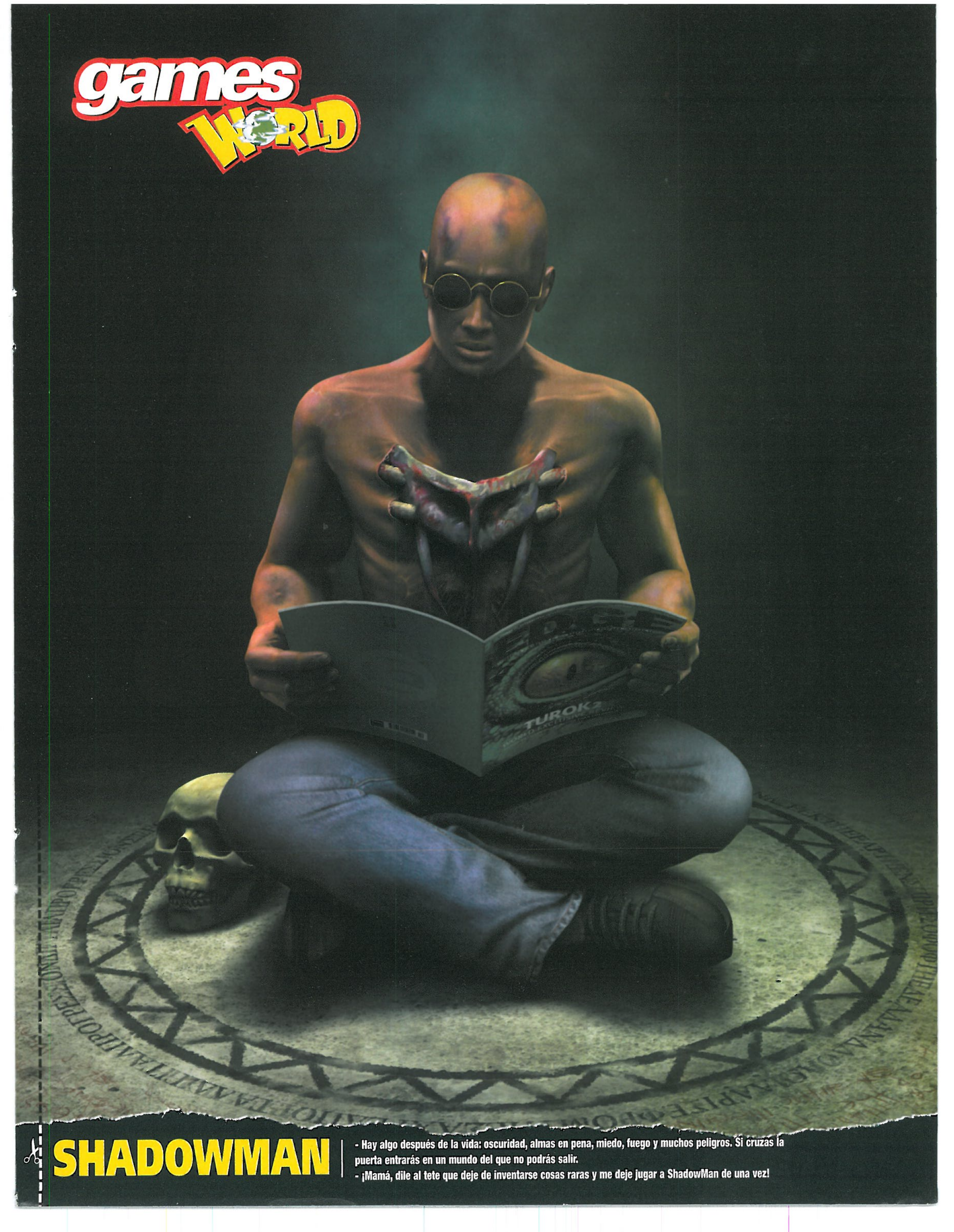
© Rare

JET FORCE GEMINI™

games WORLD

JET FORCE GEMINI

Juno: - Ya verás cómo se va a poner la señora de la limpieza cuando vea la que hemos organizado.
Vela: - Qué quieres que te diga, son exigencias del guión y de la sociedad antihormigas galácticas.
Juno: - Bueno, mientras después no haya exigencias de limpieza, por mí está todo perfecto.


games WORLD
EDGE
TUROK2
SHADOWMAN
- Hay algo después de la vida: oscuridad, almas en pena, miedo, fuego y muchos peligros. Si cruzas la puerta entrarás en un mundo del que no podrás salir.
- ¡Mamá, dile al tete que deje de inventarse cosas raras y me deje jugar a ShadowMan de una vez!



DE	VIRGIN/TITUS	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	X	EXPANSION PAK	X



Autolycus cae rendido a los pies de esta dama.





Los combos son esenciales para la victoria.

Entre toque y toque, disfruta del paisaje.



XENA: WARRIOR PRINCESS
THE TALISMAN O



Puede que sea toda una princesa, pero nadie lo diría por sus modales: "¿Queréis que os patee el trasero, gallinas?"

Llevamos siglos esperando que a la N64 llegue un *beat 'em up* de calidad. En el mercado hay tantos pastelazos incomestibles (*Clayfighter* es el primero que nos viene a la mente), que casi, casi, nos habíamos resignado a dejar este hueco vacío, sin olvidar el divertido y espectacular *Super Smash Bros.*

Sin embargo, ya puedes irte olvidando de *Fighter's Destiny*. O mejor, tira *War Gods* a la basura, porque aquí llega *Xena*, para deleitarte con los combos más sexis de la historia consolera.

¡PELEA POR EL TALISMÁN!

El juego gira en torno a un torneo de lucha que se organiza para ganar el Talismán del Destino, que decidirá qué le ocurrirá a la raza humana. Xena y sus compañeros (Gabrielle y Autolycus, entre otros) deben pelear contra los malos que suelen aparecer en la serie de televisión e incluso entre ellos, para conseguir por fin el ansiado Talismán. El archi-rival a batir es Despair, el siervo de Dahak. Si consigue el Talismán, ya te puedes despedir, así que vete preparando para repatearle sus mugrientos y pestilentes faldones y salvar al mundo de sus malvadas intenciones.

Después de esta introducción explicativa, llega el momento de entrar en acción. Puedes elegir entre diez personajes básicos; para ser un guerrero o guerrera perfecto/a deberás aprender un montón de movimientos, dominar cantidad de estilos de lucha y convertirte en un maestro en el arte de la burla, para irritar lo más posible a tus rivales. No tardarás

¡GLADIADORES: A SUS PUESTOS!

Si te gusta la serie y conoces a los personajes, ahora puedes meterte en su pellejo para machacar a ese que siempre te ha caído gordo. Aquí tienes una breve ficha de cada uno de los luchadores que encontrarás en *Xena*.



Xena

ARMA PRINCIPAL: ESPADA
ATAQUES ESPECIALES: CHAKRAM, TORCH



Xena es la estrella de la serie y uno de los personajes más equilibrados del juego.

Caesar

ARMA PRINCIPAL: ESPADA
ATAQUES ESPECIALES: BOULDER THROW, RAIN OF ARROWS, CROWD SHAKE

Un personaje defensivo con movimientos especiales alucinantes. Sus combos son flojos, pero su armadura resiste bien.



Gabrielle

ARMA PRINCIPAL: BASTÓN
ATAQUES ESPECIALES: MYSTIC BLAST



Si hablamos de ataques especiales, la verdad es que no vale mucho, pero a la hora de utilizar su bastón es única.

Ares

ARMA PRINCIPAL: ESPADA
ATAQUES ESPECIALES: LIGHTNING STRIKE, RING OF FIRE, FORCE BOLT



El dios de la guerra no podía ser un blandengue. Además, le encantan los ataques desde lejos.



Velasca

ARMA PRINCIPAL: ESPADA
ATAQUES ESPECIALES: TORNADO, LIGHTNING BOLT, WIND BREATH



Otro personaje con unos ataques desde lejos muy potentes. Para derrotarla, acércate cuanto puedas.

¡AJÁ! UN CONSEJO Intenta ejecutar un súper salto cuando estés cerca de una pared. Tu personaje trepará y saltará desde lo alto.



¡TODOS A MACHACAR!

En el modo de lucha por turnos, puedes contar hasta con cuatro luchadores en tu equipo. Cuando uno muere, utilizas el siguiente de la lista.

Primero, elige la cantidad de luchadores que quieres. Pueden ser hasta cuatro.

A continuación, elige a los luchadores que deseas. Puedes repetir las cuatro veces el mismo.

Hecho esto, llega la hora de machacar cabezas y patear traseros. ¡Yupiii!

CONTROLES

Los controles son de fácil manejo. ¡Lo importante es dominar los combos!

BOTÓN C

Sirven para ejecutar patadas suaves, patadas fuertes, puñetazos flojos y puñetazos bestias.

GATILLO-Z

Tu personaje se agachará o bien ejecutará un súper salto impresionante si a la vez pulsas R (sigue leyendo).

JOYSTICK

Mueve a tu guerrero. Tira hacia atrás para bloquear los ataques enemigos.

BOTÓN R

Sirve para saltar o ejecutar un súper salto combinado con el Gatillo-Z. También para saltar desde los muros como si de un chimpancé espadachín se tratase..

F FATE

en darte cuenta de que las diferencias entre los luchadores son más que evidentes. Xena, por poner un ejemplo, es una gran luchadora con los combos, mientras que Caesar es un especialista de los ataques. Sin embargo, casi todos los personajes son capaces de ejecutar combos, así que, aunque no hayas

Cuando luches, recuerda que debes apuntar al personaje contra el que quieres enfrentarte..

Callisto

ARMA PRINCIPAL: ESPADA
ATAQUES ESPECIALES: FIRE PILLAR, FIREBALL

Callisto es la enemiga mortal de Xena. Las dos están muy igualadas. Es una experta en combos.

Joxer

ARMA PRINCIPAL: ESPADA (¡CURVA!)
ATAQUES ESPECIALES: DAGGER, SMELLY BOOT

Joxer parece un personaje de broma, pero en realidad es un luchador excelente. ¡Aunque parezca mentira!

Lao Ma

ARMA PRINCIPAL: ABANICO
ATAQUES ESPECIALES: HAIRPIN, SPIRIT POWER

Lao, la preparadora espiritual de Xena, es una luchadora consumada. Ni se te ocurra subestimarla...

Autolycus

ARMA PRINCIPAL: ESPADA
ATAQUES ESPECIALES: TOOTHPICK, GRAPNEL

Autolycus es un antecesor de Robin Hood; un ladronzuelo con un corazón de oro.

Despair

ARMA PRINCIPAL: ¡UN ESPADÓN!
ATAQUES ESPECIALES: FIRE BREATH, ENERGY ATTACKS

Es el malo por antonomasia. Se trata de un luchador durísimo, con unos movimientos pesados de gran efectividad.

Ephiny

ARMA PRINCIPAL: BASTÓN
ATAQUES ESPECIALES: CROSSBOW

Va de perlas en las partidas para varios jugadores, ya que su ballesta dispara cinco flechas afiladas a la vez.

¡AJÁ! UN CONSEJO En el modo para varios jugadores, asegúrate de apuntar al personaje con el que quieres luchar.



¡AL ROJO VIVO!

Cada personaje cuenta, como mínimo, con un ataque especial desde lejos. Aquí tienes un repaso de algunos de los mejores.



Callisto envía al infierno a Xena con su ataque *Fire Pillar*. No puedes utilizarlo de cerca, ya que su conjuro lleva un buen rato y el contrario te machacaría.



Los especiales de Despair son una pasada. En esta ocasión, se dispone a dar de probar a Callisto su propia medicina en forma de meteorito...



...seguido de un rayo de fuego que se desplaza por la arena como una serpiente mortífera. Estamos ante un personaje malvado de verdad.

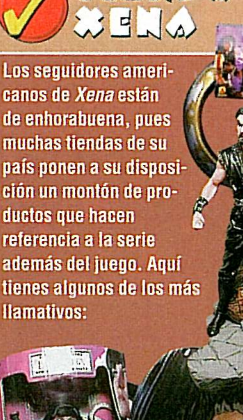




Caesar puede lanzar rocas enormes contra sus enemigos. En esta ocasión, vemos a Ares temblando de pavor después de uno de estos ataques.

TIENDA XENA

Los seguidores americanos de *Xena* están de enhorabuena, pues muchas tiendas de su país ponen a su disposición un montón de productos que hacen referencia a la serie además del juego. Aquí tienes algunos de los más llamativos:



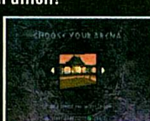


¡APORREA A TUS COLEGAS!

Lo bueno de los juegos de lucha es que puedes enzarzarte en peleas bestiales con tus amigos sin sufrir ni un solo rasguño y acabar siendo tan colegas como antes de empezar. ¡Más no se puede pedir!



En primer lugar, tenéis que elegir a los personajes. También podéis jugar en equipo. ¡Adelante, no es tan difícil!



A continuación, se trata de elegir el escenario en el que se llevará a cabo la pelea.



Y por último... ¡Al ataqueeer! Mediante el botón A puedes apuntar a diversos personajes, así que siempre puedes enfrentarte a varios rivales a la vez.

jugado nunca, con un buen aporreo de los botones del mando puedes obtener resultados sorprendentes. Pero evidentemente, es mucho más divertido si aprendes a desencadenarlos a conciencia para desbaratar los planes de tus enemigos. ¡Piensa que hay personajes capaces de ejecutar ataques devastadores de nueve movimientos consecutivos!

Cada personaje cuenta a su vez con una selección de ataques especiales, tales como torbellinos mágicos, bolas de fuego y armas arrojadizas. El "*Crowd Shake*" de Caesar es una pasada: levanta sus manos hacia el público y la masa enfervorizada tiembla al grito de "*Hail, Caesar*", al tiempo que tu rival cae al suelo derribado. Sin embargo, siempre hay algún modo de esquivar estos ataques especiales, ya sea apartándose de su camino o saltando por los aires.

¡AUTÉNTICA ACCIÓN EN 3-D!

Xena es un auténtico *beat 'em up* en 3-D, ya que puedes moverte en cualquier dirección, incluso alejándote o acercándote a la pantalla. También puedes utilizar las paredes (¡aunque no aparecen en todos los escenarios!) a modo de atalaya desde la que saltar.

El único fallo es que tan sólo hay un personaje escondido que puedes conseguir; el mismísimo Despair. Menos mal que, cada vez que completes el juego con un personaje diferente, accederás a un truco nuevo, como por ejemplo el modo *Pies Grandes*.

Y eso es todo. Gráficos excelentes, acción a raudales y modos para varios jugadores de gran calidad. ¡Tres hurras por *Xena*!

¡ESTO ES EL COMBO!

Eso de aporrear los botones sin ton ni son está muy bien, pero la verdad es que vale la pena aprender a utilizar los combos a tu favor. En este caso, podemos ver a Xena vacilando a Joxer...











SI NO TE IMPORTA LA ESCASEZ DE PERSONAJES EXTRA, NOS ENCONTRAMOS ANTE UN *BEAT 'EM UP* DE CALIDAD

GRÁFICOS Una pasada. Nítidos, rápidos y sin pérdida de velocidad por muchas cosas que pasen en pantalla.

SONIDO El ruido de las espadas al chocar es genial y la banda sonora de Joxer es de lujo. La entrada en escena de Autolycus también es fantástica.

RENDIMIENTO Aunque en pantalla haya cuatro luchadores no se pierde ni un ápice de velocidad.

JUGABILIDAD Acción *beat 'em up* a raudales. El modo para cuatro jugadores es un auténtico festival. ¡Excelente!

DIFICULTAD En el modo para un jugador, no es muy difícil ganar todos los torneos.

DURABILIDAD Las peleas a cuatro bandas te harán volver al juego una y otra vez.



PUNTUACIÓN 85%



¡AJÁ! UN CONSEJO En el modo por turnos, coloca a tu mejor luchador el último para que siempre cuentes con un as en la manga en caso de apuro.

N64 | DE: PROEIN | PRECIO: 9.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

RAINBOW SIX

RAINBOW SIX

Cálzate tus zapatos más silenciosos, colócate el sombrero de estratega y recuerda: ¡no hagas prisioneros!



Equipa bien a tus hombres antes de cada misión.

Estás al mando de un equipo puntero de especialistas en terrorismo y tu trabajo consiste en viajar por todo el mundo para rescatar rehenes y enmendar desaguisados. La pregunta es: ¿cómo te lo vas a montar?

Esta duda te asaltará ante cada una de las misiones que conforman *Rainbow Six*. Si quieres, puedes irrumpir repartiendo plomo a diestro y siniestro, pero de este modo, lo más fácil es que acabes en el instituto anatómico forense a las primeras de cambio. Lo ideal es decantarse por la vía más sigilosa y asesinar a los terroristas de la forma más silenciosa posible. Así, el éxito está asegurado.

¡TRABAJO EN EQUIPO!

Si *RS* destaca por algo, es por el elemento de estrategia. Antes de cada misión, puedes dividir a tus hombres por equipos y ordenarles que sigan rutas diferentes por el mapa de la misión. También puedes equiparlos antes de dar comienzo a la misión con todo tipo de armas. Estamos ante un festival de estrategia con buenas dosis de acción y un excelente modo para dos jugadores.



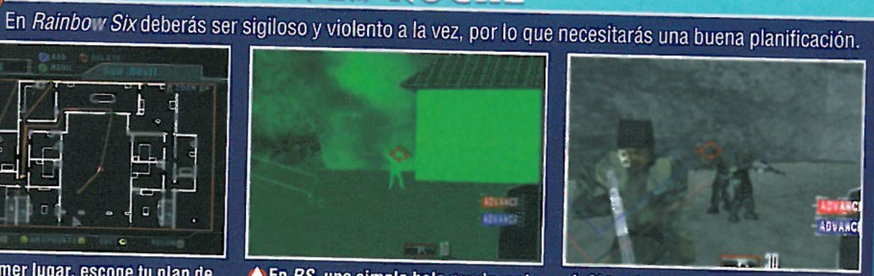
Puedes enviar a tus hombres solos, pero es más divertido entrar en acción por uno mismo.



El modo para dos jugadores es fabuloso. Podrás acabar con los terroristas a dúo.

UN SUSPIRO EN LA NOCHE

En *Rainbow Six* deberás ser sigiloso y violento a la vez, por lo que necesitarás una buena planificación.





En primer lugar, escoge tu plan de ataque. Selecciona las armas, organiza a tus equipos y... ¡Adelante!



En *RS*, una simple bala puede matarte, así que vigila tus pasos. De noche ponte las gafas de visión nocturna

Si te alcanza una bala, tranquilo. Puedes meterte en el pellejo de otro miembro del equipo.

GRÁFICOS	Gráficos excelentes a una velocidad aceptable.	PUNTUACIÓN 87%
JUGABILIDAD	El simulador de estrategia que necesitaba la N64.	
DURABILIDAD	En el modo fácil te lo acabarás en un santiamén.	

N64 | DE: KONAMI | PRECIO: NO DISPO. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

HYBRID HEAVEN



La acción se desarrolla en una base subterránea.



Rellena tu energía para afrontar la aventura a tope.



"¡Piñaun, piñaun!" El sonido de los disparos no es muy real.

HYBRID HEAVEN

¡Un RPG con acción y monstruos espeluznantes!

Tras *Resident Evil 2*, *Shadow Man* y, ahora, la llegada de esta aventura de acción en 3-D de Konami, la N64 disfruta, por fin, de una buena ración de juegos de terror que se abren paso entre la interminable hornada de personajes "encantadores".

HÍBRIDO A MEDIAS

Por desgracia, *Hybrid Heaven* no es todo lo bueno que cabía esperar. La historia es original (unos aliens híbridos abducen al presidente de los EEUU) y lo suficientemente compleja como para dejar perplejo al mismísimo agente Mulder.

Pero la tétrica y pavorosa atmósfera que se va creando a medida que avanzas por una base alienígena subterránea queda hecha unos zorros por culpa de una cámara desastrosa, unos controles pensados con los pies y algunos tediosos procedimientos típicos de los juegos de rol.

El sistema de combate es único, pero al tercer monstruo ya estarás harto de tanto y tanto pelear.

Puede que *Hybrid Heaven* sea distinto a todo lo que se ha visto hasta ahora en la N64, pero adolece de demasiados problemas como para suponer una competencia seria para *Shadowman* o *Resident Evil 2*. Preferimos seguir cargándonos zombis.

LUCHAS POR TURNOS

En *Hybrid Heaven*, las peleas son diferentes, ya que utilizas movimientos de lucha y de *beat 'em up*, pero se siguen turnos como los de los juegos de rol. Interesante pero muy lento. Es una lástima.



Selecciona tu opción del menú de ataques.



¡Estupendo! A los monstruos se le salen las tripas.



GRÁFICOS	Los monstruos, genial. La alta resolución, lenta.	PUNTUACIÓN 70%
JUGABILIDAD	Buena trama, pero demasiadas peleas y pocos puzzles.	
DURABILIDAD	Se salva gracias al modo para dos jugadores.	



¡AJÁ! UN CONSEJO **Hybrid Heaven: Espera siempre a que tu barra de energía brille para intentar cualquier combo.**



DE	VIRGIN	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓



Los circuitos son complicadillos. Deberás recorrerlos muchas veces para dominarlos a la perfección.

SKI RESORT



El circuito helado de la estación de esquí requiere toda tu atención y destreza si no quieres patinar en cada una de las curvas.

AREA 51



Una base militar secreta. El lugar ideal para competir con coches de carreras. Ten cuidado con los aviones a reacción.

TUDOR VILLAGE



Un entorno encantador y pintoresco. Acaba con la paz de la villa irrumpiendo a más de 180 por hora. ¡Qué pasada!

¡DOMINGUERO! ¡CHUPA RUEDA!

ROADSTERS

¿Un juego arcade? ¿Un simulador? Mejor aún: los dos a la vez.

Hace unos meses empezamos a oír hablar de un tal *Roadsters*, un juego de coches del cual decían podía tratarse del mejor juego de carreras "realista" que estaba por llegar a la N64. Ahora lo hemos visto y lo hemos jugado, y nos encanta asegurar que es una auténtica maravilla sobre ruedas.

Ya desde el principio alucinarás con la perfección de *Roadsters*. Es más rápido que el Correcaminos en patines, los coches son una pasada y los escenarios parecen tan reales como la vida misma.



¡ELIGE MODO!

Antes de empezar podrás optar por dos modos de juego: Carrera Rápida y Trofeo. Como ya habrás deducido, Carrera Rápida es, ni más ni menos, lo que indica su nombre: unas cuantas vueltas a un circuito. Pero sin duda, lo mejor se encuentra en el modo Trofeo.

Sumérgete en este modo y te darán algo de pasta para que te compres un bólido. Como es de suponer, al principio deberás conformarte con los coches de la Categoría C, la más básica. Si quieres acceder a las categorías superiores, B y A, deberás mejorar tus habilidades (y tu coche inicial). Después de cada carrera ganarás una cantidad de dólares en proporción directa a la posición conseguida. Acaba unas cuantas carreras, ahorra bastantes verdes y podrás comprar o maquear tu coche con un motor nuevo, neumáticos relucientes, y otras piezas diversas.

¡MATERIAL DE PRIMERA!

Esto era lo que estábamos esperando. Un aspecto brillante, un manejo soberbio y una durabilidad longeva. Si este año tan sólo piensas comprarte un juego de carreras, *Roadsters* es un excelente candidato.



¡VAYA CÁMARA!

La opción View Action (Ver Acción) es uno de los puntos fuertes de este gran juego. Si a mitad de carrera ocurre algo emocionante o inusual, activa la pausa y repite la acción desde el ángulo de cámara que prefieras. Una novedad alucinante que no encontrarás en ningún otro juego.





VAMOS DE COMPRAS

Puedes elegir entre un montón de coches de primera. Aquí tienes algunos de nuestros favoritos.



El TVR Chimera, gracias a sus 260 Km./h de velocidad punta, es nuestro favorito.



Lo que le falta en velocidad, lo suple con estilo. El Exter Hotrod es todo un clásico.



El Vertige es otra bestia capaz de alcanzar los 265 Km./h.



El Mitsubishi Spyder es ideal para los novatos, ya que su conducción es muy suave.



Un peso pesado en todos los sentidos. El Flame F1 puede alcanzar los 278 por hora.

UN ESTUPENDO JUEGO DE CARRERAS. NO TE ARREPENTIRÁS DE HABÉRTELO COMPRADO. DIVERSIÓN ASEGURADA Y CURVAS DE VÉRTIGO.

GRÁFICOS Nítido como un amanecer en el campo y sin asomo de niebla. Un trabajo excelente.

SONIDO Decentillo, aunque el rugir de los motores no es tan agresivo como debería. Pero no se puede tener todo.

RENDIMIENTO Aparte de Mario Kart, nunca habíamos visto un juego de carreras para N64 tan rápido y vistoso.

JUGABILIDAD No se limita las carreras, ya que puedes mejorar los coches y comprar bugas nuevos.

DIFICULTAD Hecho a conciencia; la cosa se complica a medida que tu actuación mejora. Como debe ser.

DURABILIDAD Tardarás siglos en alcanzar la Categoría A. Por lo tanto, su durabilidad está asegurada.

PUNTUACIÓN 91%

¡AJÁ! **UN CONSEJO** Recuerda que debes frenar en las curvas. Parece obvio, pero no es tan fácil como te crees.









¡ESTO TE VA A DOLER!

Uno de los detalles más interesantes es cómo los coches muestran desperfectos cada vez mayores a medida que reciben impactos.



El humo negro significa que estás a punto de explotar!



¡FÍJATE! LOS COMBATES EN ESTADIOS MUESTRAN LAS MAYORES CARNICERÍAS CON EL MÍNIMO ALBOROTO.

¡RÁYAME LA CHAPA Y ERES HOMBRE MUERTO!

¡CARROCERÍAS OCULTAS DE BONUS!

Hay 12 fantásticos prototipos disponibles al principio, pero puedes conseguir vehículos de bonus como este taxi a medida que progresas.



Pese a su relativa lentitud, este taxi amarillo es capaz de soportar tremendos desperfectos durante los combates. ¡Y luego te puede dejar en la puerta del hospital!

DESTRUCTION DERBY 64

¡Machaca a los demás hasta que queden bien aplastados!



¡La cosa está que arde en la prueba "Un Muro Duro de Verdad".



CONTROLES

No tienen ninguna complicación. Hasta un elefante podría manejarlos.

BOTÓN A

El botón de aceleración. Cada vehículo tiene su propia pauta de aceleración y velocidad punta.



BOTÓN B

Freno. Apenas lo necesitarás a la hora de tomar las curvas, pero va bien para esquivar a los rivales.

GATILLO-Z

Púlsalo para obtener una perspectiva desde detrás del vehículo. Práctico para avistar a desalmados que te quieren rayar la carrocería.



BOTÓN R

Para virar con freno de mano. Ejecuta un giro cerradísimo, ideal para embestir desde el sentido contrario.

Sólo hay una cosa mejor que conducir un cochazo a 225 km./h por una pista de competición, y es conducir un cochazo a 225 km./h por una pista de competición *en sentido contrario* y ¡chocar contra otro! A diferencia de los juegos de carreras al uso, *DD64* te insta a colisionar contra tus rivales hasta que tu motor explosiona en una bola de fuego.

¿QUIÉN GANA?

Para ganar, tienes que acumular puntos por chocar contra coches, amén de extender tu tiempo pasando por checkpoints. Aunque colisionar contra el capó de otro trasto es súper divertido, el sistema de puntuación permite que puedas explotar minutos después y aun así ganar.

Hay todavía más destrucción en oferta en los niveles de Arena Battle, donde los coches arremeten unos contra otros en un área cerrada y las carrocerías acaban arrugadas como papel de fumar. Los vehículos vuelcan que es un gusto, y cuando aplastas uno contra un muro, te saltan las lágrimas de la risa.

PLACER VOLÁTIL

Lamentablemente, nosotros completamos los tres primeros niveles de dificultad (de cuatro) en una tarde. Por suerte, hay modos multijugador a porrillo, y las sesiones de escacharramiento con cuatro jugadores son la mejor forma de jugar. En resumen, *DD64* es una divertida alternativa a un juego de carreras serio, aunque destrozar capoes no es algo que pueda retener nuestra atención demasiado tiempo.

APLASTA Y COMPARTE

Las batallas multijugador de *DD64* tienen más peligro que Sor Citröen en las 24 horas de Le Mans. Podéis jugar de varias maneras, pero lo más importante en todas es hacer picadillo a los competidores.



¡Aplasta o sé aplastado! Es hora de ponerse a fabricar acordeones...



Choca contra los demás para deshacerte de la bomba a tiempo.



¡Consigue la bandera, protege al portador y llega a la base!

UNA ESTUPENDA EXPERIENCIA APLASTA COCHES CON MUCHA DIVERSIÓN Y POCO MÁS

GRÁFICOS Aunque los choques son muy divertidos, el conjunto es un poco tosco.

SONIDO La música es algo monótona, y a decir verdad, el comentarista en inglés se hace cargante.

RENDIMIENTO En el modo multijugador pierde velocidad, pero pone a prueba la capacidad de la N64.

JUGABILIDAD Chocar es divertido, y hay un montón de modos multijugador para experimentar.

DIFICULTAD Demasiado fácil. Te pasarás el modo campeonato en una tarde.

DURABILIDAD El modo multijugador os proporcionará veladas memorables.

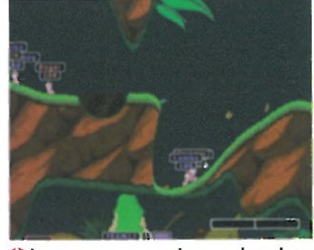


¡AJÁ! UN CONSEJO Si los desperfectos son serios, corre hacia atrás. ¡Tu parte trasera puede aguantar más leña que las delantera!






¡Cuidadín! Existe el peligro de volarte en pedazos a ti mismo.


Los gusanos se suelen reunir en los valles. ¡Prepara la dinamita!

¡TRAERÁ COLA!

El mes que viene, publicaremos la *review* de *Worms Armageddon* para Game Boy Color. La versión de bolsillo incluye todas las armas y artilugios de su hermana mayor, y promete ser igual de buena.





WORMS ARMAGEDDON

¡Pies, para qué os quiero! Estos gusanos han cambiado las manzanas por granadas.

Estos escurridizos soldados son leyendas vivientes, venerado por legiones de incondicionales en innumerables plataformas. Por fin, han desembarcado en nuestra amada N64, y parece el principio de una maravillosa amistad.

¡ESTE ES EL PLAN!

Imagínatelo: estás a cargo de un equipo integrado por cuatro viscosos soldados. Cada uno va armado hasta la punta de la cola con una armadura que haría palidecer a Jet Force Gemini. Coloca cuatro equipos juntos en un escenario común y… ¡prepárate para el infierno!

¡ARTILLERÍA PESADA!

Para empezar, debes crear un equipo de lombrices con las que jugar. Necesitas bautizar a tu equipo y a todos sus miembros, además de seleccionar un armamento especial para ellos, con fruslerías como el Mole Missile. Estas armas tienen efectos especiales, y generalmente producen carnicerías mucho más virulentas que las convencionales, tales como las granadas. Dado que tienes muy pocas, necesitas reservarlas para ocasiones especiales (preferiblemente cuando hay un escuadrón de gusanos enemigos cerca de tu equipo).

Tan pronto has completado el curso de entrenamiento básico, ya puedes embarcarte en las misiones. Son muy diferentes entre ellas y exigen un manejo experto de las armas si quieres salir airoso.

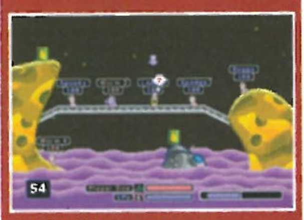
Por supuesto, también se ha incluido un festival de destrucción multijugador, que da pie a los momentos más cómicos y emocionantes de *Worms Armageddon*. ¿En qué otra circunstancia podrías llamar gusano a tu primo, el monitor de kárate, sin acabar con un ojo morado?

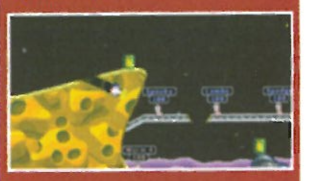


¡MANOS ARRIBA!

Desde hoy verás a las lombrices con otros ojos. Echemos un vistazo a los gusanos haciendo de las suyas.


Además de armas letales, cuentas con interesantes accesorios. Selecciona el paracaídas y lánzate sin miedo por los precipicios.

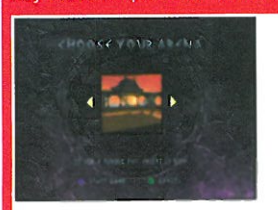

¡Mira! Un gran grupo que exterminar. ¿Qué arma escoger para la ocasión? ¿Dinamita, por ejemplo? ¿Una canción de Hevia?




Una retirada a tiempo es una victoria. El soplete es ideal para abrirse paso por el escenario.

¡GLORIA O MUERTE!

Hay veces en que es conveniente sacrificar un gusano por razones estratégicas. Toma nota:


¡Caramba! Un escuadrón gusanil. Selecciona el kamikaze de la lista de armas y acércate.


Coloca tu gusano en un extremo del grupo y prepárate para los fuegos artificiales. Apunta, dispara y…


… ¡Chooffff! Jugo de gusano por doquier. Ya se sabe, en todas las guerras mueren inocentes…

UN EJEMPLO CLÁSICO DE GRAN JUGABILIDAD BASADA EN GRÁFICOS SIMPLES. MUY DIVERTIDO

GRÁFICOS Planos y en 2D, pero rebosantes de detalles y comicidad. Apropiados para el juego.

SONIDO Nada espectacular, pero las voces de los gusanos son impagables.

RENDIMIENTO La N64 podría ejecutar este programa incluso apagada. Aun así, está bastante logrado.

JUGABILIDAD ¡Absolutamente enloquecida! Entretenimiento a tope y muchísima adictividad. ¡Fantabuloso!

DIFICULTAD Algunas armas son difíciles de manejar, y las misiones son complicadas.

DURABILIDAD Es esa clase de juego del que nunca te desharás. Siempre volverás a por otra partida.

PUNTUACIÓN 82%

¡AJÁ! UN CONSEJO Prueba a usar bombas de dispersión en espacios cerrados. Verás que así son mucho más destructivas.





LA ESTRATEGIA

LAS TÁCTICAS EN *WLS 2000* NO SON NADA DEL OTRO MUNDO: PUEDES CAMBIAR LOS JUGADORES Y LAS ALINEACIONES, Y UN POCO EL MARCAJE, Y PARA DE CONTAR.





La táctica está prácticamente de adorno. Estas alineaciones son, quizá, lo mejor de todo.



¡Expulsado! Los árbitros en WLS 2000 te dejarán «cosas», pero no todo.



Los penaltis son raros. Es como si fueran en cámara lenta.





MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOC

¿Se merece los tres puntos o nos quedamos con un empate a cero?

Increíble pero cierto. Hasta ahora sólo existían dos familias de juegos de fútbol en la N64: las insípidas series de *FIFA* y la fantástica pareja de *ISS*. Esto significa que *WLS 2000* es una agradable sorpresa. No es un juego perfecto, admitámoslo, pero es muy divertido. ¡Y tanto que sí!

La principal ventaja que *WLS 2000* tiene sobre *ISS* es que incluye tanto a selecciones internacionales como clubes locales, dentro de los que están los equipos de la *Premier League* (el sucedáneo inglés de la Liga Española) de Inglaterra y Escocia. El juego también tiene los nombres reales de los jugadores de cada club, así sólo tendrás que soportar nombres sospechosos como "*Sheror*" (Shearer) y "*Cambell*" (Campbell) cuando juegues un partido internacional. Adicionalmente, el juego cuenta con la voz de Peter Brackley, comentarista de la liga italiana para la TV inglesa, que da un ambiente al partido a la altura de los mejores momentos de Tony Gubba de *ISS*. La pena es que en las pocas ocasiones en las que Brackley interviene sólo lo hace para lanzar frases breves.

La graaaaan pregunta es si *WLS 2000* puede competir con las extraordinarias habilidades futbolísticas de *ISS*, y la respuesta es un contundente y rotundo NO. El encanto de los juegos de *ISS* es que hacen que el fútbol cobre vida en tu N64: los jugadores parecen reales, tienen cientos y cientos de jugadas y en el juego todo encaja perfectamente en su sitio. Por su parte, WLS200, a pesar de gozar de alta resolución, tiene el aspecto de una ancianita chocha. Todos los jugadores se ven deformados y



¡SIÉNTETE EL CONTROL!

Las flechas de dirección en el *WLS 2000* son excelentes. Básicamente tienes dos: la primera (la plana) te permite definir la dirección y con la segunda determinas la distancia. Luego, cuando presionas B, si le aplicas un poco de efecto (empujando suavemente el joystick hacia uno de los lados), el balón saldrá dirigido hacia un punto intermedio entre las dos flechas.



La flecha plana te permite elegir la dirección del balón...



...y con ésta decides dónde quieres que impacte la pelota.

CONTROLES

Desplázate por todo el campo de la siguiente forma...

JOYSTICK Te da un control preciso de tus jugadores en el campo. Genial.

A & B A sirve para pasar y B, combinado con R, te permite realizar paredes.

C-ABAJO Sirve, como en la mayoría de los juegos, para disparar.

¡SÚPER PORTEROS!

Aunque no tuviese nada más, ya podríamos hablar de *WLS 2000* como un juego difícil debido al talentoso trabajo bajo los tres palos del número uno del equipo. La animación es impecable en los porteros y la manera en la que rechazan balones junto a los postes, sobre el travesaño y cómo se lanzan a los pies de los jugadores es de lo más realista que hemos visto. ¡Fantástico!



¡Uaaaauh! Otra espectacular parada del portero del Brasil.



Incluso los porteros de países flojísimos como Sudáfrica cumplen un papel decente. Fíjate en esta parada, toda una obra maestra.

WLS2000 VS ISS'98

WLS2000		ISS'98
2	ANIMACIÓN	5
3	JUGADAS	5
4	PASES	5
4	GOLES	5
4	EQUIPOS/JUGADORES	2



WLS 2000 tiene el aspecto de un montón de platos apilados y a la animación le falta soltura, pero jugarlo es todo un sueño.

ISS'98. Insuperable en gráficos, jugadas o dominio. De hecho, si no compras este juego es porque no te gusta el fútbol.

¡AJÁ! UN CONSEJO No pierdas el tiempo usando el pase al hueco. Es un auténtico estorbo. Utiliza el pase, que hace exactamente lo mismo.

JUGADAS MÁGICAS

Hay un mogollón de jugadas que puedes practicar en WLS200. Aquí tienes algunas de las más interesantes.



▲Presiona la Z y desborda por las bandas. Cuando llegues a la línea de fondo, si presionas la R, puedes enviar centros con una curva perfecta.

▲Chutar a portería en WLS200 está chupado, pero marcar goles... es otra historia.

▲También hay jugadas en equipo utilizando R más el botón C o el joystick.

▶ Los robos de balón en WLS 2000 son impresionantes. Presiona A, y no sólo podrás lanzarte con los pies sobre el balón del contrincante, sino que ganarás el control y podrás ponerte de pie en una sola jugada.

CON LOS OJOS ABIERTOS



¡Las repeticiones en *WLS 2000* son las mejores que hemos visto hasta ahora en un juego de fútbol! Supón que acabas de desperdiciar un gol, o que tu balón ha pasado rozando el travesaño. En *WLS 2000* puedes repetir la acción a través de los ojos de cualquier jugador en el campo. ¡Esto incluye al árbitro y los jueces de línea!

▲Romario. Mayorcito, pero aún marca.



▲ No te pierdas esta toma aérea de Ronaldo desde la cámara del zeppelín...



▲...o esta otra desde los propios ojos del jugador. ¿Qué me dices, eh?

CCER 2000

corren como si tuviesen un serio problema de varices en las piernas.

Afortunadamente, a pesar de su apariencia nada sorprendente, con *WLS 2000* se puede jugar un partido de fútbol muy interesante. Los pases son limpios y acertados y no tienen nada de aquél retardo al presionar los botones que hace que los juegos de FIFA sean desesperantes. Si tienes que decidirte por



un juego de fútbol, escoge *ISS ' 98*. Pero si estás buscando una experiencia diferente prueba el *WLS 2000*, un juego limpio.



EL PITIDO FINAL

La alta resolución del juego (¡recuerda, no necesita Expansion Pak!) es impresionante. A pesar de que todos los jugadores parecen una pandilla de mofetas.



▼Los jugadores, el mayor defecto de este estupendo juego.



¡VAYA VISTAS!

VAS A FLIPAR CON ALGUNOS DE LOS ESPECTACULARES ESTADIOS QUE INCLUYE EL JUEGO. NADA QUE VER CON OTROS JUEGOS, DE VERDAD.





AUNQUE ESTÁ LEJOS DE SER TAN BUENO COMO *ISS*, CON *WLS 2000* PASARÁS UN BUEN RATO. ES UN JUEGO DE FÚTBOL MÁS QUE ACEPTABLE.

GRÁFICOS Aceptables en el modo alta resolución, pero los jugadores parecen duendes y corren como Papá Pitufo.

SONIDO Buenos comentarios, sí. ¡Lástima que estén en inglés!

RENDIMIENTO Para la N64 es como dar un paseo en un día soleado. Y lo hace a la perfección.

JUGABILIDAD Los comandos son un poco complicados, pero al acostumbrarte, jugarás grandes partidos.

DIFICULTAD No es particularmente difícil. Los jugadores controlados por el ordenador son batibles. Incluso los *cracks*.

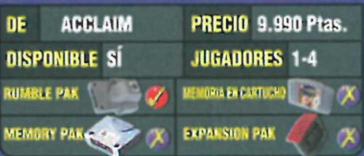
DURABILIDAD Para siempre. Hay multitud de equipos y es toda una delicia en el modo multijugador.



PUNTUACIÓN 82%

¡AJÁ! **UN CONSEJO** Colócate dentro del área antes de disparar. La mayoría de los jugadores no tienen la potencia suficiente para anotar desde fuera de ella.





¿SABÍAS QUE...?

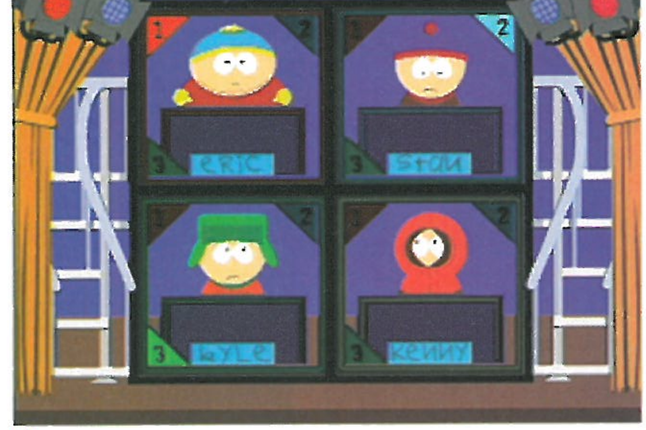
Las rondas empiezan con un juego de preguntas. Algunas son tan locas que lo menos indicado para responderlas es pensar, en otras tienes que responder sólo Harry o Hairy y en otras, jugar a la ruleta de la fortuna. Decididamente, están locos de atar.



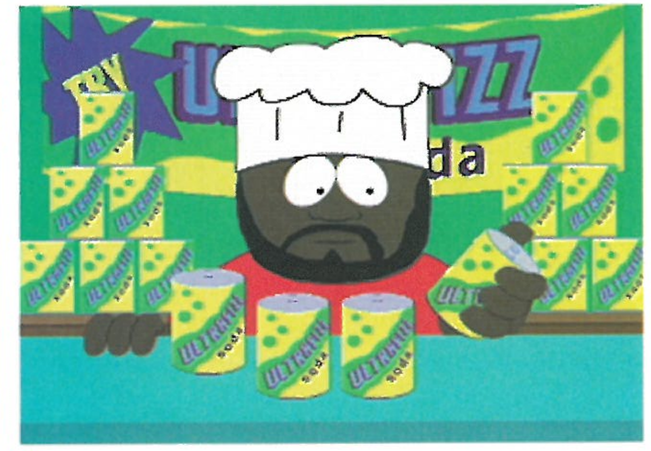
"Buenas noches y bienvenidos al rincón de lo absurdo."

"Todo el mundo pierde en nuestra ruleta de la Fortuituna"

"Han sido dos respuestas falladas, por dos extraterrestres cada una... abducción."



Escoge a uno de los protagonistas y ponte en marcha.



Chef es el inventor y el presentador del programa de preguntas.

SOUTH PARK CH

NO TRATES DE BUSCARLE UN SENTIDO... ¡NO LO TIENE!

Si te van los juegos de mesa, sabes inglés, eres de los que disfrutan con los sinsentidos y, además, eres fan (vía satélite) de la serie *South Park*, ha llegado tu momento.

PLURIEMPLEADOS

No hay quien pare a los chicos de *South Park*: tras su incursión en el mundo de los videojuegos con un *shoot 'em up* de lo más atípico que puedas encontrar, la pandilla más deslenguada ataca por partida doble: por un lado, *South Park Rally*, o la locura llevada a *Mario Kart* y, por otro, el aquí presente *Chef's Luv Shack*, tu nuevo concurso de televisión.

LA HISTORIA

El argumento de *Chef's Luv Shack* es simple: se trata de un disparatado concurso organizado por Chef, que hace las veces de presentador, en el que tú participas encarnando a uno de los cuatro personajes protagonistas de la serie.

A partir de aquí, entras en un bucle de pruebas locas que pondrán a prueba tu ingenio y tu físico (vamos, el de los personajes). La estructura que sigue el juego es la de Rondas (de las cuales tú escoges el número) compuestas cada una de dos partes: un juego de preguntas (el cartucho contiene 800 preguntas de cultura general y temas diversos, incluida la propia serie) y un subjuego (la mejor parte de la ronda), que es seleccionado aleatoriamente por la CPU de entre los 22 posibles.

RESULTÓN

Después de ver juegos como *Shadow Man* o *Rayman 2*, que cuidan mucho los gráficos, es posible que



¿MARIO PARTY?

Las comparaciones entre ambos juegos están al cabo de la calle; pero también las diferencias:



Humor ingenioso y guarrote. Muy diferente al de los inocentones personajes de Nintendo.



Violencia y surrealismo. Aquí a las cosas se las llama por su nombre.



El lado negativo: menos subjuegos (concretamente, 34) y peores gráficos.

¡AJÁ! UN CONSEJO Las diferencias entre los personajes son nulas, así que no te rompas el coco a la hora de escoger entre uno u otro.





ESTO ME SUENA

A medida que vas descubriendo los subjuegos (lo mejor del título), te darás cuenta de que casi todos son adaptaciones cachondas de otros juegos famosos. Pero todas ellas cargadas de ingenio. Aquí tienes algunas muestras:



"Los culos del espacio", otra forma de entender Asteroids.



¿Es *Donkey Kong*? No, es "Gatita mala", pero se le parece mucho.





"El repartidor de pizzas". *Paperboy* se pasa a la comida rápida.

CONTROLES



Al ser un juego con muchos subjuegos, la utilidad de los controles cambia según en cuál te encuentres. Pero, aquí tienes una aproximación: aprende estos movimientos y podrás patearte el juego de arriba a abajo.

JOYSTICK

Fundamental para moverte en algunos subjuegos.

BOTÓN A

Con él aceptarás las opciones de los menús, llamarás la atención del presentador en el concurso y realizarás determinados movimientos en algunos subjuegos.

BOTÓN B



Cancela la selección de los menús, pasa las preguntas en el concurso, y saltarás, correrás y dispararás en los diferentes subjuegos.

D-PAD



Te permite desplazarte por los diferentes menús y mover a los personajes en algunos subjuegos.

EF'S LUV SHACK

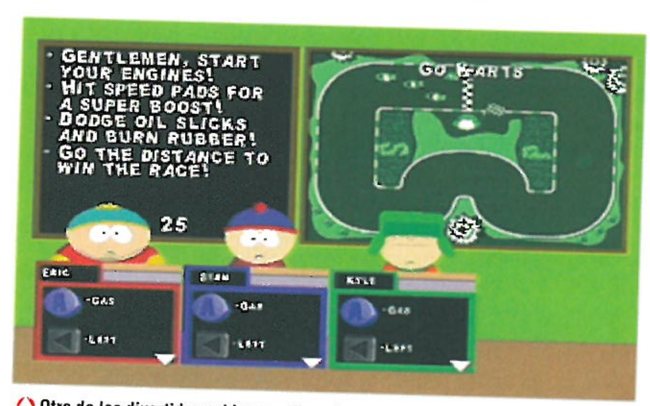
creas que *Luv Shack* no tiene la suficiente calidad. De acuerdo, los gráficos no son nada del otro mundo, pero son del todo resultones y muy acordes con el espíritu de la serie y del título. Y es que la gracia del juego no está en sus aspectos técnicos, sino en sus cachondos contenidos. ¿Dónde, si no, vas a poder jugar a algo como "*Los Culos del Espacio*"?

¿"LO QUÉ"?

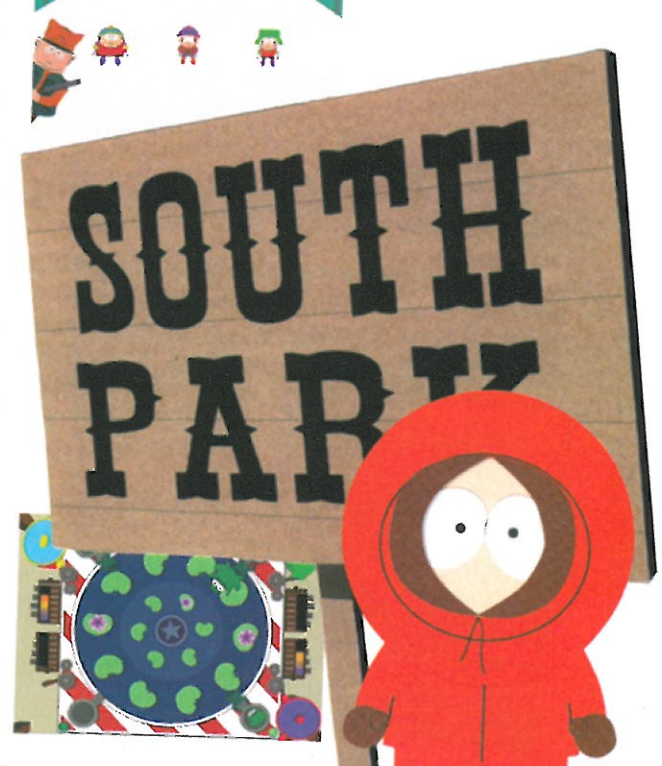
Lamentablemente, *South Park Luv Shack* no va a estar traducido al castellano. Y eso tiene su lado bueno, pues podremos reírnos a carcajadas con los sonidos, las voces y los insultos originales, pero también tiene sus pegas, y es que sólo reirás si entiendes lo que quieren decir. Y lo mismo pasa con las pruebas de preguntas que, aunque no estén basadas en la lógica, serían mucho más fáciles si estuvieran traducidas. Pero siempre nos quedarán los divertidísimos subjuegos



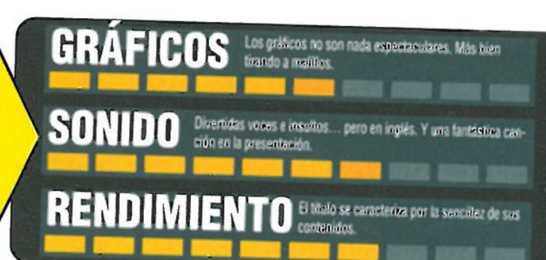
¡Muy bien! Has conseguido quedar el primero sin sufrir un rasguño.



Otro de los divertidos subjuegos. En este caso, una carrera de coches.



UN DISPARATADO JUEGO QUE APORTA FRESCURA A LOS JUEGOS DE MESA Y SE RÍE DE TODO. UNA CARCAJADA ASEGURADA.



GRÁFICOS Los gráficos no son nada espectaculares. Más bien tirando a malillos.

SONIDO Divertidas voces e insultos... pero en inglés. Y una fantástica canción en la presentación.

RENDIMIENTO El título se caracteriza por la sencillez de sus contenidos.



JUGABILIDAD Desearás que lleguen los subjuegos para conseguir un poco de acción.

DIFICULTAD Pese a que las preguntas están en inglés, el juego no es nada difícil.

DURABILIDAD Lo que tardes en cansarte de los 22 subjuegos.

PUNTUACION 79%

¡AJÁ! UN CONSEJO El sistema de selección de subjuegos es aleatorio. Así que, aunque muchas veces se repitan, no olvides que hay 22 diferentes.

MARIO GOLF

Tras una sesión de saltos en *Mario 64* o de tortas en *Super Smash Bros.*, el fontanero se relaja en el green.

Tras mostrar su habilidad con el palo en *Mario Golf* para N64, nuestro mostachudo héroe demuestra su versatilidad en esta fantástica versión para GBC.

¡TODO UN MASTER!

Mario Golf portátil usa el mismo sistema de control que su hermano mayor y, como cabía esperar de Nintendo, lo aplica con idéntica maestría. Debes graduar atinadamente la barra de potencia de golpe, tener en cuenta el viento, escoger un club y considerar las puntos débiles y fuertes de tu personaje. ¡Uf! Es complicado, pero el resultado es un juego que estimula tu afán de superación. Con este cartucho puedes experimentar en el autobús todas las delicias del golf: hay montones de personajes por descubrir, cuatro modos de juego y un modo escenario estilo RPG (que explicamos en el recuadro inferior). Habría sido fácil caer en la tentación de una versión mini del original para N64, pero *Mario Golf* ofrece mucho más. ¡Otro clásico para la pantalla diminuta!

▲ Pulsa golpe cuando la barra señale el momento justo.

ROLE-PLAYING GOLF!

Es como *Zelda DX*, sólo que con mono de trabajo. *MG* tiene un "Scenario Mode", en el que controlas a un personajes y perfeccionas sus habilidades ganando partidos. ¡Chachi súper piruleiguai!

▲ Elige juiciosamente a tu compañero de partido.



▲ A medida que progresas, las estadísticas y habilidades de tu personaje mejoran.

GRÁFICOS Circuitos preciosos y personajes bien animados.

JUGABILIDAD Ultra adictivo y súper pluscuamdivertido de jugar.

DURABILIDAD Circuitos, golfistas y opciones de enlace a espuertas.

PUNTUACIÓN 92%

SISTEMA GBC

DE	INFOGRAMES	PRECIO	5.990 PTAS.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

games WORLD

LA CAMISETA QUE QUIERAS

Ronaldo V Football te ofrece un montón de opciones para que crees el juego a tu gusto:





Tienes 114 equipos de todo el mundo, cada uno con 22 jugadores reales, y cada jugador con sus cualidades propias.



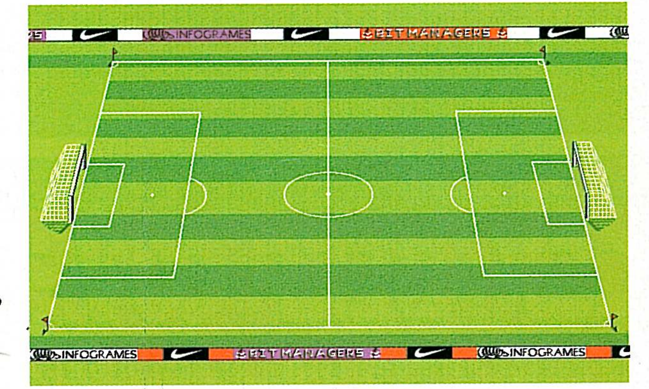
Escoge la táctica que desees según tu estrategia de juego y las opciones referentes al partido.

1/4 FINAL
MILANO 2-0 CHELSEA
BRUXELLES 2-0

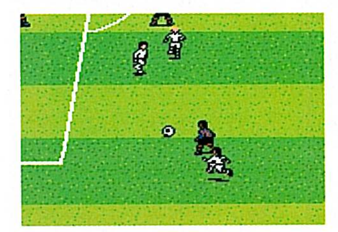
Selecciona el tipo de campeonato que prefieras: amistoso, Copa del Mundo, Copa UEFA, etc.

RONALDO V-FOOTBALL

Conviértete en la nueva estrella del fútbol mundial (con permiso de Ronaldo).



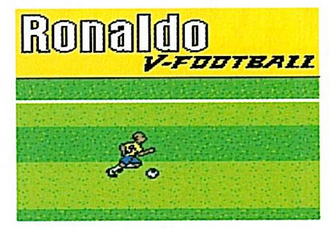
Para ver el campo completo se necesitarían unas 8 pantallas de GBC.



Recuerda guiarte por la sombra de la pelota.



Los penaltis, uno de los momentos más realistas del juego.



Ronaldo demuestra ser el mejor por su velocidad.

Ronaldo ha fichado por un nuevo equipo con mucho futuro: Bit Managers; y, tras unas sesiones de entrenamiento, se ha convertido en un título cargado de diversión y con una jugabilidad excelente. Vamos, una rotunda victoria.

¡GRACIAS, BIT!

Para el desarrollo de este juego, hemos tenido la oportunidad de conocer las oficinas de Bit Managers (los desarrolladores de juegos como Turok para GBC) en Barcelona, por invitación de Infogrames España, y hemos quedado realmente sorprendidos. Nos parecía fascinante que hubiera en Barcelona un equipo independiente de desarrolladores que pudiera encargarse de un juego con la licencia de Ronaldo. Bit Managers lo ha hecho y el resultado es un lanzamiento estupendo, casi con tantas variaciones como el fútbol real (cosa que los aficionados agradecerán) y con un control de la acción poco usual en juegos de este deporte.

PURO FÚTBOL

En el aspecto técnico, *Ronaldo V-Football* es muy realista. El motivo es que Bit Managers ha introducido una infinidad de cualidades reales correspondientes a los verdaderos jugadores, tales como la fuerza, la velocidad, la posición en el campo o la edad de cada uno. En el aspecto gráfico, el título sólo se ve limitado por las posibilidades de la GBC, aunque permite apreciar los uniformes reales y algunas particularidades físicas de los jugadores más famosos.

Pero lo mejor del cartucho es su jugabilidad; la prueba está en que los testeadores sólo nos movimos para ver todas las instalaciones de Bit cuando los chicos desconectaron las Game Boy y nos dieron un cartucho de prueba a cada uno (lo que no saben es que nos gusta tanto que no queremos devolverlo).

CUESTIÓN DE AZAR

Los chicos de Bit han hecho uso de la programación para multiplicar las posibilidades de variación, con efectos aleatorios de azar y propiedades cambiantes para los jugadores según la estrategia de juego y la suerte que tengan en cada momento.



El azar puede estar a tu favor, como en este contraataque...



...pero también puede volverse en tu contra.

RONALDO V FOOTBALL HA LLENADO UN VACIO IMPORTANTE EN LA GB, CON ESTILO PROPIO Y MUCHA PROFESIONALIDAD.

GRÁFICOS Tiene todos los detalles, incluyendo caras, uniformes y modos de celebración.

SONIDO Los efectos normales, que no añaden ni restan calidad al juego.

RENDIMIENTO La imagen mantiene su definición y los jugadores se mueven con suavidad.

JUGABILIDAD Todas las opciones de configuración, y modalidades de juego para satisfacer a todos.

DIFICULTAD Antes de empezar a divertirse es necesario conocer los controles; luego, todo depende de tu actuación.

DURABILIDAD Si te gusta el fútbol, este título no te va a cansar nunca.



¡AJÁ! UN CONSEJO: Escoge la posición de los jugadores en el campo en función del equipo rival.

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

PAPYRUS

PAPYRUS

¿Faraones, murciélagos y dioses furiosos? Traedme mi espada. Bueno, no, ¡que venga mi mamá!

ANTIGUO EGIPTO

El joven Papyrus salta, trepa y corre por exóticos niveles. Suerte que con ese taparrabos va muy fresco...



▲ Antes de agarrarte a esa viña, límpiate el aceite del bocata de calamares o resbalarás.



▲ Derriba esa pesa de su soporte y la puerta se abrirá.

Egipto es un país devastado por las luchas intestinas. El faraón ha sido envenenado por el sumo sacerdote de Seth, su hija ha sido secuestrada, y el precio de la horchata está por las nubes (lo último es broma).

Tú eres Papyrus, un joven escriba elegido por los dioses para salvar Egipto. Al más puro estilo plataformas, avanzas por los más variados escenarios sin topar con demasiadas sorpresas por lo que respecta a jugabilidad. Con todo, la perfección de sus gráficos hace de *Papyrus* una atractiva propuesta para los amantes de las plataformas.





▲ Papyrus salta sobre un estanque de gazpacho. Odia el ajo, ¿sabes?

◀ Los gráficos superan a los de cualquier título Disney. ¡Fíjate en el tipejo de la perilla!

GRÁFICOS	Algunos de los mejores fondos para GBC que hemos visto.
JUGABILIDAD	Nada nuevo, la verdad. Saltos y recogida de objetos en cantidad.
DURABILIDAD	Al acabarlo, no tendrás alicientes para jugarlo de nuevo.

PUNTUACIÓN 80%

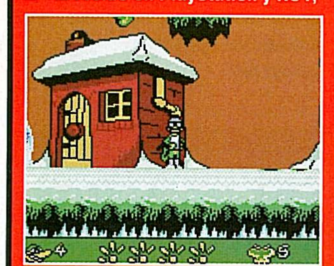
GAME BOY COLOR | DE: PROEIN/EIDOS | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

GEX: DEEP COVER GECKO

GEX: DEEP COVER GECKO

Gex encoge para una sesión de acción GBC. Pequeño, pero muy bien proporcionado.

Hace tiempo que Gex está circulando por ahí. Ha aparecido en PlayStation y N64, y ahora ha conseguido su propia aventura para Game Boy Color.



Es un juego de plataformas (¡vaya sorpresa!), pero no está nada, nada mal. El argumento se centra en una serie de mundos televisivos que Gex debe recorrer a conciencia.

¡GRAN VARIEDAD!

Con áreas tales como Hero TV y Anime TV, recorrerás un montón de escenarios distintos, y deberás salir airoso de rocambolescas misiones, como aquella en que tienes que rescatar a unos mininos. En suma, un pequeño gran plataformas, con gráficos tan sabrosos como la comida de los domingos.



¡TELEPARAÍSO!

Bienvenido al estrambótico mundo de la Gexovisión.



◀ Gex en Egipto. Cuidado, Gex, no sea que te confundan con el áspid de Cleopatra.

GRÁFICOS	Tan buenos como los que se pueden lograr en un plataformas para GBC.
JUGABILIDAD	Sorpresas y montones de detalles curiosos.
DURABILIDAD	Muy largo, pero te quedarán ganas de jugarlo de nuevo.

PUNTUACIÓN 85%

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

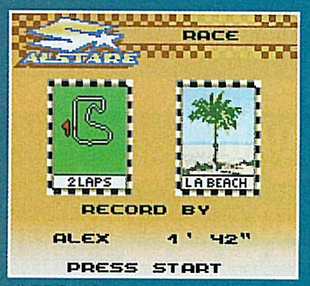
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

¡CIRCUITOS GENIALES!

Vistas así, estas pistas parecen simples, pero ¡prueba a recorrerlas a 225 km./h! Va más rápido que tu madre huyendo de una rata.



▲ Stephane Chambon tiene una moto ideal para pistas rectas.



▲ LA Beach es un circuito espeluznante, jalonado de curvas terroríficas.

¡Es más rápido que el Correcaminos con un retortijón!

Nuestra portátil predilecta siempre nos tiene reservada alguna sorpresa. Justo cuando empezábamos a creer que los juegos de carreras súper veloces eran imposibles de llevar a la GBC, va y sale este trallazo de cartucho, para demostrarnos cuán equivocados estábamos.

¡UY, NO CORRAS TANTO!

Suzuky Alstare funciona gracias a una cualidad: velocidad. Es el juego más rápido y tenso que haya probado tu consola, y uno de los más difíciles. Vale, no tiene unos gráficos asombrosos, pero es divertidísimo de todas maneras, y contiene una opción para intercambiar puntuaciones con infrarrojos. Chachi, ¿eh?





GRÁFICOS	Un poco rústicos, pero los gráficos no lo son todo, ¿verdad?
JUGABILIDAD	El juego de carreras más rápido y frenético en GBC.
DURABILIDAD	No para jugar cien horas seguidas, pero muy entretenido.

PUNTUACIÓN 85%



¡AJÁ! UN CONSEJO Gex: Apenas aterrices tras saltar, pulsa de nuevo salto, y ejecutarás un brinco súper estratosférico.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)

TOP JUEGOS



PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.



¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡Descubre los secretos del fontanero!

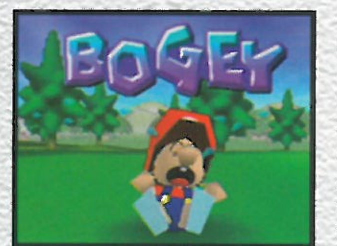
MARIO GOLF

FACILONES

● Mantén pulsado C-derecha o C-abajo cuando elijas personaje para cambiar su color (cambiarán tanto su pelo y su piel como sus ropas).

● Mantén pulsado Z o L cuando elijas personaje para que jueguen con la izquierda.

● Además de utilizar los botones C para burlarte de los rivales durante un partido, puedes pulsar el D-pad en las cuatro direcciones diferentes y verás lo que pasa...



● Para conseguir los campos de Mario Star, en los que cada uno de los 18 hoyos ofrece la cara de un personaje del universo de Mario, debes conseguir 2.200 puntos después de haber desbloqueado los cinco primeros campos **(capturas 1-5 de la izquierda)**.

● Consigue un "*Nice shot*" mientras utilizas un *Power Shot* y no se descontará en tu total de *Power Shots*.

● Si la pifias en un hoyo, activa la pausa y elige "*Save & Quit*". Guarda el juego en un archivo vacío. Cuando vuelvas al Menú Principal, selecciona "*Continue*" y el archivo que acabes de guardar. Por arte de magia, volverás a estar en el *tee* de ese hoyo con la puntuación total que tenías al principio de ese hoyo. Es un método excelente para conseguir a todos los golfistas del Modo *Get Character* (aunque lo malo es que lleva su tiempo).

COMPLICADOS

● Cuando hayas ganado a Mario en el dificilísimo Modo *Get Character*, juega y gana a Bowser y podrás jugar con este gran tipo.

● Consigue 50 insignias *birdie* en el Modo *Tournament* para jugar con Maple, cuyos golpes son muy precisos **(capturas 6 y 7 a la derecha)**.

● Consigue 30 Estrellas en el Modo *Ring Golf* para jugar con Donkey Kong.

● El personaje que más te costará conseguir es Metal Mario. Necesitas las 108 insignias *birdie* del Modo *Tournament* para sumarlo a tu lista. Pero vale la pena, ya que su drive alcanza las 285 yardas.





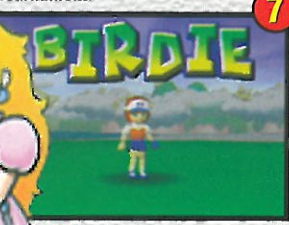








Si quieres conseguir a Maple, deberás ganar en el modo Tournament.



¡Aquí la tienes! Y te aseguramos que vale la pena conseguirla.

Está encantada, ya que su drive es infalible. ¡No te quejarás!

CONKER'S POCKET TALES

¡CÓMO CONSEGUIR ENERGÍA AL MOMENTO!

Si te empiezan a fallar las fuerzas, guarda la partida y apaga la consola. Cuando vuelvas a conectarla y reinicies la partida, tu energía estará a tope.

Conoce los trucos más oscuros para: SHADOW MAN

CÓMO CONSEGUIR...

... EL LIBRO DE LAS SOMBRAS SIN SUDAR TINTA

Paso 1
Dirígete al final del pasillo (el de las puertas cerradas) y acciona el interruptor.

Paso 2
Dirígete a la sala del tipo verde y la mesa de billar.

Paso 3
Salta sobre la mesa de billar y en pantalla aparecerá el mensaje "*Cheat Active*" (Activar truco). Ahora encontrarás el Libro de las Sombras en tu inventario, al lado del oso de peluche de Luke.
NOTA: Si pones en marcha alguno de los trucos que mostramos a continuación, el Libro de las Sombras debería aparecer de forma automática en tu inventario.

CÓMO CONSEGUIR...

... LOS TRUCOS MÁS ALUCINANTES PARA EL LIBRO

Dirígete a los lugares que citamos a continuación y sigue las instrucciones. El mensaje "*Cheat Activated*" (Truco Activado) aparecerá en pantalla. Abre el Libro de las Sombras en tu inventario para dar con la lista de trucos: puedes activarlos o desactivarlos mediante el D-pad.

- **Truco: Juega con Deadwing**
- **Lugar: Patios**

Salta sobre la mesa de billar que hay en ese pasillo tan largo. Si has seguido las instrucciones anteriores, ya dispondrás de este truco.

- **Truco: Le Roi a la parrilla**
- **Lugar: Templo de la Vida**

Dirígete a la última estancia (la del Baton) y ve a la sala pequeña de la derecha. En el altar pulsa el botón de Acción y Shadowman te ofrecerá una mejora de energía. Pulsa el botón de Acción en el altar, otra vez, y Shadownan se agitará un poco. Sal corriendo y dirígete al de al lado. En el altar pulsa el botón de Acción y aparecerá "*Cheat Activated*".

- **Truco: Modo Bastón**
- **Lugar: Templo del Fuego nº1**

Cruza el laberinto flameado y, en la zona de las cataratas endiabladas, lánzate a la sala de las tres Hermanas de Sangre y la gran rampa. Cuando hayas matado a las Hermanas, sube corriendo la rampa y, justo antes del interruptor que hay arriba, verás un sendero a la derecha. No pares de saltar hacia él y al final aparecerá el mensaje "*Cheat Activated*".

- **Truco: Modo Wireframe**
- **Lugar: *Mordant Street*, NY**

Dirígete al piso superior de *Mordant Street*, en Queens, abre la única puerta de toda la rampa y gira a la derecha. Verás dos paneles en el suelo: crúzalos de un salto y aparecerá el mensaje "*Cheat Activated*".

- **Truco: Me Gustan las Escopetas en la Zona Muerta**
- **Lugar: Catedral del Dolor**

Baja del tranvía y avanza en línea recta. A la izquierda verás una rampa que baja a un chorro de lava que fluye entre dos plataformas. Corre sobre la lava hacia la izquierda hasta llegar a unas cuchillas giratorias. Sigue el sendero hasta que llegues a un poste que sale de un agujero. Déjate caer por el lado izquierdo y aparecerá el mensaje "*Cheat Activated*". Ahora podrás utilizar las escopetas en la Zona Muerta.

- **Truco: Juega con Bloodshot**
- **Lugar: Templo Gad nº3**

Dirígete a la sala en la que el gran martillo cae sobre la columna. Cuando esto suceda, camina sobre la columna y salta dentro de la pequeña sala extra de la derecha.



¿Un truco que concede mocos ilimitados? Espero que no. No sería muy agradable.



No podrás decir que has completado el juego hasta que dispongas de todos estos trucos.







¡JUEGA CON DARTH MAUL, EL MALO DE *LA AMENAZA FANTASMA*

WWF WARZONE

No te pierdas esto; ahora tienes la oportunidad de jugar con el malvado Lord Sith. Enfundado en un traje de licra y con la cabeza como un chupa-chups.

Sexo: Varón
Máscara: Kane
Camiseta: Negro 2
Chaqueta: Negra
Guantes: Largos
Coderas: Negras
Rodilleras: Negro 2
Mallas: Negras
Botas: Negras

(Además, hemos escogido Color de Piel 6, barra superior=99, barra inferior=0).



¿ANAKIN? ¿DÓNDE ESTÁS?



Es una pasada, ¿verdad? Pero aún hay que ver lo que aguanta contra "Stone Cold" Steve Austin.

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

NINTENDO64
Monster Truck Madness 64
Para conseguir que todos los camiones tengan ruedas pequeñas, escribe YRDR en el menú de códigos.

NINTENDO 64
Re-Volt
Para poder correr las pistas en modo inverso, bate los tiempos del *Time Trial Challenge* de todas las carreras en cada circuito. Para las carreras en modo espejo, bate los tiempos del *Time Trial Challenge* de todas las carreras en modo inverso. Para las carreras en modo espejo e inverso, bate los tiempos *TTC* de todas las carreras en modo espejo.

GAME BOY COLOR
Game & Watch Gallery 2
Si accedes a la pantalla de Pausa y pulsas B, el marco de la pantalla cambiará.

NINTENDO 64
1080º Snowboarding
Gana el Modo *Match Race* en nivel Experto y lidera todas las puntuaciones EAD en los modos *Trick Attack* y *Time Attack*. Pulsa C-izquierda y A cuando elijas a Akari Hayami para conseguir a Ice Man. Para conseguir al genial Gold Ice Man, gana la *Match Race* en nivel Experto jugando con Ice Man y pulsa C-arriba y A cuando elijas a Kensuke Kimachi.

NINTENDO 64
The New Tetris
Para que el juego sea aún más difícil, elige una partida para un jugador y selecciona la opción de crear un juego nuevo. Introduce 2FAST4U y empieza la partida. Las piezas caerán más rápido (apaga el juego para desactivar este código).

GAME BOY COLOR
The Legend of Zelda DX
Para mejorar en el juego de la grúa, colócala en la esquina superior izquierda, de modo que la sombra quede sobre el tramo izquierdo de la cinta transportadora. Baja la grúa cuando el ítem que quieras esté a la izquierda de la esquina inferior derecha.

NINTENDO 64
Body Harvest
Introduce ICHEAT como tu nombre cuando empieces una partida nueva. Mientras juegas, pulsa C-abajo, C-arriba, Z, Z, Izquierda y C-derecha para mejorar tus armas. Para irrumpir en el Modo Surreal y conseguir que los edificios reboten, pulsa C-abajo, Arriba, Derecha, Derecha, C-derecha, A.

SI EXTERMINAR BICHOS ES TU PASATIEMPO PREDILECTO, *JET FORCE GEMINI* ES TU SUEÑO HECHO REALIDAD. ESO SÍ, SE TRATA DE UN JUEGO DIFÍCIL, POR LO QUE DEBERÁS ECHAR MANO DE LOS SABIOS CONSEJOS QUE INCLUIMOS EN LA PRIMERA PARTE DE NUESTRA EXTENSA GUÍA.



TU GUÍA MACHACA-MIZAR DE

JET FORCE GEM

¡QUE NO QUEDE NI UNO!

DIEZ CONSEJOS PARA ANIQUILAR BICHOS



1 Si un alien corretea junto a un bidón, destrúyelo y contempla a tu enemigo volar en pedacitos.

2 Si un grupo de bichos aparece justo enfrente de ti, no pierdas tiempo apuntando. ¡Dispara a discreción!

3 ¡Pero...! Si un francotirador u horda voladora se te pone a tiro, usa R para ahorrar munición.

4 Los cajones son prácticos para guarecerte del fuego enemigo. Usa R y C-izquierda/C-derecha para escabullirte, disparar y esconderte de nuevo.

5 Evita arrastrarte y rodar en combate. Es chulo, pero no sirve de nada.

6 Las flechas en pantalla sólo señalan un enemigo cada vez, así que aprende a no depender demasiado de ellas.

7 Desplázate con cautela: camina, no corras. Si irrumpes demasiado rápido en un área, probablemente se echará sobre ti una horda alien.

8 Ábrete de orejas: si puedes oír gruñidos, aullidos o silbidos, es porque hay bichos cerca.

9 A los grandes bichos púrpura les trae sin cuidado quién se cruza en la trayectoria de sus rayos azules explosivos. Muévete de modo que los otros bichos reciban los impactos.

10 Si te topas con un grupo grande, retrocede hasta la última curva, fija el blanco en un punto y espera a que vengan.



▲ Observa el «recuadro de rendimiento» para saber qué hacer.

En estas situaciones, ▶ usa R y C-izquierda, C-derecha.

MÁS MUNICIÓN

QUEDARSE SIN MUNICIÓN ES INEXCUSABLE. LA MAYORÍA SE REGENERA...

Gran parte de los cajones, árboles y demás obstáculos tienen algún objeto oculto en su derredor. Si un Gemini parece inaccesible, desplázalo de un disparo, y si un cajón está muy alto, usa tu súper salto (apretando A) para alcanzarlo. Elimina hasta el último bicho de cada área. Muchos sueltan Geminis.



¡CONSIGUE ESOS SECRETOS!

¡CONSIGUE ESOS SECRETOS!





▲ Dispara al cristal y encamínate en pos de áreas secretas especiales.

Mantén los ojos bien abiertos, pues nunca faltan armas y áreas ocultas. Recorre los bordes de todas las áreas, en busca de pasajes secretos, y no olvides retroceder hasta puertas anteriores, cuando hayas descubierto una llave coloreada. Si disparas a grandes cristaleras, podrás acceder a tesoros ocultos.



TRIBALES TRIVIALES

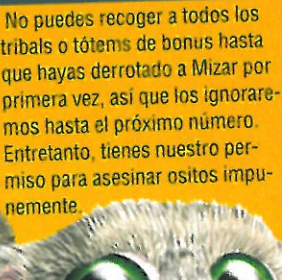
¡CÁRGATE A LOS EWOKS!



▲ Es estupendo poder hacer el papel de malo de vez en cuando. ¡Muere, peluche piojoso!



No puedes recoger a todos los tribals o tótems de bonus hasta que hayas derrotado a Mizar por primera vez, así que los ignoraremos hasta el próximo número. Entretanto, tienes nuestro permiso para asesinar ositos impunemente.



¡CABAÑAS!

¡DESTRUYE Y SAQUEA!

Una vez Juno pasee su lanza-cohetes o sus misiles busca, puede hacer añicos las cabañas de madera de Goldwood y Tawfret. Su interior guarda preciosos ítems.



ESCUDOS

¡ACABA CON LOS BICHOS BLINDADOS!

Apunta directamente a la derecha de sus escudos y hiéreles en el brazo. También puedes acercarte a ellos y dispararles por detrás.



▲ Los bichos con escudos son un incordio. Dispárales en las posaderas.



CHORROS DE LUZ

NO TE CONFUNDAS CON LOS COLORES

Rojo: Salida a un área nueva.
Verde: El camino continúa.
Verde y Rojo: Checkpoint del área.



¿QUIÉN MANDA AQUÍ?

DERROTA A LOS JEFES

Los primeros tres jefes que te encuentras son débiles. Muévete a los lados para esquivar sus ataques (tales como los gusanos que escupe el jefe de Vela) y apunta a sus partes de blanco tintineante. No malgastes munición (sus zonas blancas se vuelven invulnerables muy deprisa) y reserva tus mejores armas para el final.



"¡RÁPIDO! PONTE A CUBIERTO, VELA..." ¡PLUF, PLUF, PLU

¡SEIS ARMAS GENIALES!

SACA EL MÁXIMO PARTIDO DEL TREMENDO ARSENAL DISPONIBLE...

SHURIKEN

Aunque son demasiados lentas para las distancias cortas, no dejan de ser muy útiles. Si las arrojas en áreas abiertas, las perderás.



PISTOLA

Preferible a la ametralladora para largas distancias, gracias a su gran precisión. Espera siempre a que se recargue.

MISILES BUSCA

Los rastreadores ayudan a despejar el terreno cuando hay montones de bichos a la vista. También son buenos para objetivos muy alejados.

AMETRALLADORA

Arma multiuso. Su baja precisión es buena cuando estás atacando un grupo de bots.

LANZA-COHETES

Lo mejor para liquidar a los jefes. Úsalos para matar los aliens estilo zombi que merodean por Tawfret.

GRANADAS

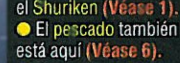
Perfectas para bichos con escudos. Lanza una granada y míralos corretear directamente hacia el radio de la piña explosiva. Mmmm.

¡GUÍA TÁCTICA!

HE AQUÍ NUESTRA GUÍA DE TODO CUANTO PUEDES CONSEGUIR HASTA QUE JUNO, VELA Y LUPUS SE ENCUENTRAN EN EL PALACIO DE MIZAR. CUANDO VEAS NÚMEROS EN ROJO, PASA LA PÁGINA PARA MÁS INFORMACIÓN.

NIVELES DE JUNO

GOLDWOOD



- Una vez Juno encuentra la llave amarilla, puede conseguir el Shuriken (Véase 1).
- El pescado también está aquí (Véase 6).
- ¿Hace una ametralladora? Charla con Magnus en la primera área de Outset, agarra la llave roja, y sal por la puerta roja. En esta área, hay un mini juego para Floyd.

PEAK WALKWAY



- Se trata de un nivel pequeño, pero los misiles busca están disponibles en el edificio al final del camino.
- Cerca de la caja con las armas, tendrás tu primer encuentro con Diamond Geezer, que puede restaurar tu salud y munición a cambio de monedas.

CERULEAN



- Vela tiritará en el campo de hielo hasta que encuentres el lanza-cohetes y la llave amarilla (Véase 5).
- Para que Vela se haga con los misiles busca, entra por la primera puerta a tu izquierda en el domo verde.
- El estrecho laberinto subterráneo es un lugar difícil y surtido de peligros.

TAWFRET

- Habla con el rey Jeff cerca del pueblo en ruinas para conseguir el lanza-cohetes.
- Dispara a la cabaña a la izquierda de Jeff para descubrir granadas ocultas.
- ¿Tienes problemas para abrir la trampilla detrás de la iglesia? Necesitas la palanca de Gimlet (Véase 11).
- El socorrido droide Floyd será tuyo si localizas sus tres pedazos.
- Los enemigos lejanos requieren el rifle francotirador, oculto en una cabaña próxima a la casa de Gimlet. Además, hay tres bengalas en la cabaña debajo de Floyd.

NIVELES DE VELA



SEKHMET

- Hay tres granadas en la primera habitación.
- Tras atravesar la primera puerta verde, entra por la puerta del salón a tu izquierda para hallar la ametralladora.
- Encuentra a Fishface (está tras la puerta en la plataforma elevada de la segunda gran habitación) y te dará la llave roja. Allí verás también un rifle de plasma.



- ¿No puedes alcanzar la llave verde? Dispara al suelo de cristal y será tuya.



ICHOR

- El rifle francotirador y la bengalas están a apenas unos metros de la primera área (Véase 10).
- Una vez hayas irrumpido en la primera habitación de la base, haz añicos el panel de cristal a la izquierda y agénciate las bombas racimo. Te toparás con un mini juego de Floyd en esa misma estancia (Véase 9).

NIVELES DE LUPUS

SS ANUBIS

- Halla los cajones en la primera habitación y trepa para conseguir el cañón de plasma.
- ¿Quién diría que no a un puñado de bombas racimo? Dispara al cristal en la habitación de la cinta transportadora y sigue los pasadizos para encontrarlas.
- También hay un mini juego para Floyd en este nivel (Véase 7).
- ¿Se te pasó la ruta secreta a Peak Walkway? (Véase 3).
- En este nivel tienes la oportunidad de rescatar a –y de jugar como– Vela (Véase 2).

SPAWNSHIP

- ¡Buenas noticias para los gandules! No hace falta ir más allá de la primera estancia para que Lupus encuentre una ametralladora y un cañón de plasma.
- ¿No hay manera de localizar la llave amarilla? En la estancia con dos bichos francotiradores, usa tus propulsores para internarte en el tubo a la derecha.
- El rifle francotirador reposa en la misma habitación que la llave amarilla.

ESCHEBONE

- No hay mucho que pillar en esta área, pero no descuides las granadas en la plataforma a la derecha de la lengua gigante.
- ¿Big Mouth te barra el paso? Lanza granadas en su boca y se le caerá la lengua, permitiéndote adentrarte en sus entrañas. Repulsivo.

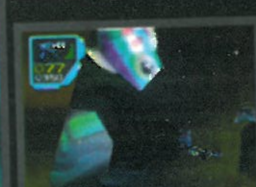
RITH ESSA

- En este nivel, Lupus puede conseguir los valiosos misiles busca (Véase 8).
- Superado el largo camino escarpado, descubrirás un lanza-cohetes.
- Busca una puerta de madera cerca de donde encontraste el lanza-cohetes. Ábrela a tiros parar acceder a una nueva área, que contiene las siempre bienvenidas bombas racimo.

EL NIVEL CENTRAL: EL PALACIO DE MIZAR

- Juno, Vela y Lupus tienen que atravesar los tres un laberinto para poder llegar a Mizar (Véase 13).
- Una vez te halles ante la pirámide gigante, activa la plataforma de Floyd (a la derecha de la entrada de Juno). Para lograrlo, necesitas tres llaves (una está oculta en el pequeño agujero junto a la entrada de Juno, otra está sobre los dos anillos giratorios, y la tercera está fuera de la salida de Floyd, a la izquierda del punto de entrada de Juno.
- Por suerte, en esta ocasión Mizar está en baja forma. Si lo saludas con tu ametralladora, no tardará en caer.







¡SEIS TÉCNICAS MUY SALUDABLES!

APRENDE A NO MORIR EN MANOS DE LOS BICHOS

¡LARGO DE AQUÍ!

No siempre hay un símbolo de bichos sobre la salida. Si puedes abandonar un área sin matar todos los aliens, hazlo.



¡ATRÁS!

Si te han emboscado, corre a la otra punta de la estancia. Entonces, muévete en círculos para contraatacar.



¡INSPECCIONA!

Deja una habitación, vuelve y comprobarás cómo los Gemini que habías recogido vuelven a estar allí.



¡SIN PERDÓN!

No tengas compasión con los que depongan las armas: hay un Gemini gigante de recompensa por exterminarlos.



¡ACAPARA!

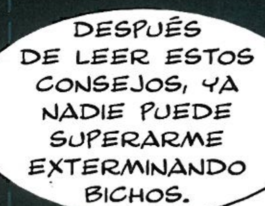
A menudo, los grupos de bichos (sobre todo hordas voladoras) sueltan un Gemini si acabas con todos.



¡DISPARA!

Si ves un Gemini y no puedes llegar hasta él, dispárale para enviarlo a un punto accesible.





1 NO SIN MI SHURIKEN

SI QUIERES SER REALMENTE LETAL, NECESITARÁS PROCURAR A JUNO UN AFILADO DISCO METÁLICO

En el primer pueblo de Goldwood, dispara al francotirador y cruza la puerta Life Force. Dentro hay un cajón gigante, que puedes abrir a tiros para liberar una llave amarilla. Ahora retrocede a la zona con la cascada y atraviesa la puerta de la llave amarilla. ¡La shuriken ya es tuya!





▲ Venga, encendamos una buena hoguera y asemos unos cuantos insectos. Mmm, qué crujientes.

◀ No deberías disparar a esos tribals, ¿sabes? Pero poder, puedes. Je, je.

2 S.A.T.H.

(SALVA A TU HERMANA...)

Encontrarás a Vela congelada tras un campo de fuerza en SS Anubis. Para liberarla, vuelve a la sala de la cinta transportadora y busca tras los cajones. Cuando divises un panel de ordenador, hazlo pedazos, y la adorable Vela será libre de nuevo.



▲ Un panel. Una pistola. Haz que ambos tengan una conversación.



3 NIVEL EXTRAORDINARIO

AVANZA CON TIENTO

No te pierdas el nivel de bonus de Juno (ni la oportunidad de conseguir misiles busca). Cuando entres a SS Anubis, trepa por los cajones del lado derecho de la habitación y recorre los pasadizos. Pronto encontrarás la nave tras una puerta Life Force. Próxima parada: Peak Walway. Hay un puñado de tribals bajo la trampilla, pero necesitarás la palanca.

4 PUZZLE

RECOMPÓN AL ENTRAÑABLE FLOYD

Los restos de Floyd están dispersos por Tawfret. Aquí te revelamos dónde...



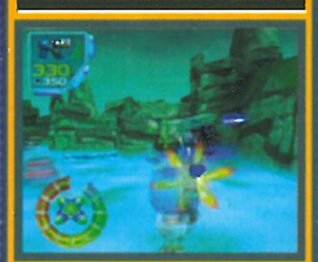
- Encuentra la pared de piedra recortada, cerca de la salida en el área de Floyd. Ahora trepa por ella para hallar la **Parte 1**.
- Usa la pared de piedra para saltar a la casa de Gimlet y desciende por la chimenea. En la cueva del interior está la **Parte 2**.
- Justo debajo de Floyd hay una puerta de madera. Empuña tu lanza-cohetes, vuélala en pedazos y agarra la **Parte 3**.



▲ Recoge todos los pedazos de Floyd y tendrás un amigo para siempre. Bueno, hasta el final del juego...

5 ¡PRUÉBALO!

LOS COHETES DE VELA ESTÁN BIEN ESCONDIDOS...



Para conseguir el lanza-cohetes, Vela debe haber visitado a Fishface (lo encontrarás en Sekhemt, al final de la pasarela que proviene de la primera estancia). Más tarde, en Cerulean, halla las tres barras de oro (una al entrar en el campo helado gigante, a la derecha; otra en la esquina opuesta en lo alto del sumidero, y otra detrás de tu nave, al empezar). Ahora llama a la primera puerta Life Force del principio para encontrar a Fishface y su obsequio explosivo.

6 RICO EN FÓSFORO

¡ES HORA DE PESCAR!

¿Todavía no has encontrado el nutritivo pescado? En el área con la cabaña de Rey Jeff, en Goldwood, avanza pegado al muro derecho para encontrar un pasadizo secreto que conduce al sabroso manjar.



▲ Floyd se pasa casi todo el tiempo suspendido en el aire como un maldito tábano.



CUANDO NO CAZO ALIENS, ME DEDICO A SALIR DE PASTELES EN DESPEDIDAS DE SOLTEROS.

7 ¡EL INSUPERABLE FLOYD!

BUSCA ESOS SECRETOS...

Juno se toma un descanso antes de descubrir otro montón de secretos

- Vuelve hasta donde Magnus te dio la llave roja en Goldwood. Allí hay una puerta.
- En la sala de la cinta transportadora en SS Anubis, destruye el cristal y recorre los pasadizos. Entonces, escúrrete por el respiradero tras liquidar a los insectos circundantes.
- Irrumpe en la Base Militar en Ichor, dispara al cristal en el lado izquierdo de la habitación y salta para encontrar una puerta oculta.
- Cuando hayas encontrado la Llave Magenta en Eshebone, propúlsate hacia la puerta Life Force a la derecha y atraviésala.



8 FUEGO CANINO

MISILES PARA EL PERRO...



Ya es hora de que Lupus demuestre de qué es capaz. En Rith Essa, remonta la cuesta verde y zigzagueante, y propúlsate hasta la plataforma al otro lado de la cascada. Allí hay una puerta oculta que conduce a los misiles busca.

9 COLORES CONFUSOS

LAS BALDOSAS MULTICOLORES DE VELA EN ICHOR SON DE LOCURA...

- Acerca la plataforma amarilla y atraviésala.
- Aproxima la plataforma roja y corre sobre ella.
- Acerca la plataforma magenta y salta sobre ella.
- Desplaza la plataforma verde, de modo que quede entre la máquina de diamante rojo y la última plataforma donde estuviste.
- Coloca la plataforma amarilla entre la máquina de diamante y los tribals.
- Agarra cristal y tribals.
- Coloca la plataforma magenta entre el Diamond Geezer y la puerta.

Ahora vete.

10 BICHOS

¡ARMAS EXTRA PARA VELA!

Una vez Vela haya convertido en puré hasta el último bicho en la primera área de Ichor, trepa hasta la pasarela manteniendo apretado A. Entonces, corre hacia la puerta a mano derecha para encontrar una habitación oculta con las bengalas y el rifle francotirador.



11 CALZONES OCULTOS

TÁPATE LA NARIZ



Los taparrabillos de Gimlet están en un árbol. ¿Cómo habrán llegado hasta allí?

¡Aquí tienes tus apestosos calzoncillos, rana sucia y descuidada!

No todo los juegos te invitan a buscar ropa interior. La de Gimlet está escondida en Tawfret, en el árbol que hay en la zona atestada de bichos naranjas. Devuélvele a la rana sus calzoncillos y te entregará una palanca la mar de útil para abrir las trampillas que puedas encontrar por las diferentes áreas.



Las granadas son ideales para pasillos estrechos como éste. ¡Es hora de hacer compota de bicho!

12 SUBTERRÁNEO

RECORRE LOS TÚNELES.

El pasadizo de Vela, plagado de gusanos, es realmente difícil. Ten siempre presente que la mayoría de puertas Life Force se abren tras matar a los bichos más grandes. En el primer cruce, la puerta a la derecha se abre tras liquidar a los bichos en el pasadizo a la izquierda. El próximo gran enemigo que encuentres abrirá la siguiente puerta, tras la cual tienes que girar a la derecha, y luego a la derecha otra vez. La puerta a la derecha en el próximo cruce conduce a la nave, pero está cerrada: necesitarás girar a la izquierda y matar todo lo que se te ponga por delante los dos pasillos siguientes para abrirla.

Mata todos los bichos de un área y las puertas Life Force se abrirán.

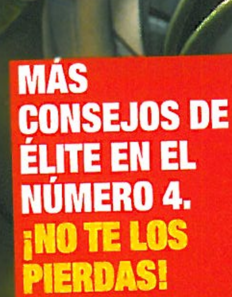


13 LABERINTOS DE MIZAR

JUNO: Toma la primera a la izquierda, luego ve derecho hasta el siguiente cruce. Gira a la derecha, luego a la izquierda y cruza la lava.

VELA: Toma la primera a la derecha, luego la derecha en el cruce en T. Ve derecho hasta el segundo cruce, entonces vira a la derecha y luego a la izquierda.

LUPUS: Toma la primera a la derecha, entonces gira la izquierda y luego a la derecha.



MÁS CONSEJOS DE ÉLITE EN EL NÚMERO 4. ¡NO TE LOS PIERDAS!



PRIMEROS AUXILIOS ÉLFICOS



"SER O NO SER, ¿ACASO PUEDO SER?..."

"Buenos días. Hoy transmitimos en directo desde el Hospital de Hyrule, para prestar todo nuestro apoyo a Link, postrado en la cama debido a una locura transitoria. El motivo no es otro que las experiencias que ha vivido recientemente, a cuál más alocada. Si no, lee atentamente estos trucos. Después un perro verde será para ti como un tomate colorado."



¡NAVI ATASCADA!

1Dirígete al Templo del Tiempo y lee la inscripción que hay al lado de las tres Piedras Espirituales.
1Utiliza la Canción de Saria para hablar con Saria.
1En ese punto, Navi quedará atascada. Podrás hacer un montón de cosas rarísimas, como por ejemplo, el ataque giratorio. Prueba a pasear en busca de unos enfoques de cámara alucinantes.

MEDIDOR DE RAREZAS



¡MASCARADA!

Si sacas la Espada Maestra de la ranura en el Templo del Tiempo con la máscara puesta cuando eres Link niño, en la escena de vídeo aparecerá también con la máscara. No es muy raro, pero mola un montón.

MEDIDOR DE RAREZAS



¡CAMBIA DE COLOR!

1Dirígete a la Fortaleza Gerudo y libera a los cuatro Carpinteros.
1Cuando liberes al último, una vigilante de Gerudo te estará esperando.
1¡No te lo pierdas! Sus labios y sus ropas coinciden con el color de tu ropaje. Y si cambias de túnica, sus colores también cambiarán para coincidir con los tuyos. ¡Qué copiona!

MEDIDOR DE RAREZAS

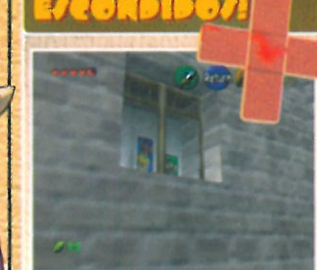
¡HAZ SONAR TUS ARMAS!

1Dirígete al Campo de Hyrule y busca un punto desde el que saltar.
1Saca una botella con un bicho.
1Salta y, mientras estás en el aire, libera al bicho y, *acto seguido*, pulsa B.
1Cuando aterrices, empezarás a tocar la espada como si fuera una Ocarina. También puedes hacerlo con tus armas C.



MEDIDOR DE RAREZAS

¡CUADRADOS ESCONDIDOS!



Si vas al castillo con Link niño y miras por la ventana de la derecha, verás cuadros de Mario y sus amigos de Nintendo.



MEDIDOR DE RAREZAS

¡LUCES LÁSER!

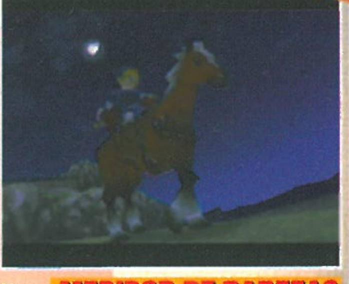
Si quieres que la marca roja de láser del *Hookshot/Longshot* permanezca todo el tiempo, sigue estas instrucciones:
1Desenfunda el *Hookshot/Longshot*.
1Apunta con Z, mantén pulsado el gatillo Z y el botón C.
1Suelta el botón C y a continuación pulsa R.
1Suelta R y luego el gatillo-Z. Aunque no podrás apuntar con tu arma, el rayo rojo seguirá ahí. ¡Inútil pero molón!



MEDIDOR DE RAREZAS

¡PELICULILLAS!

1Dirígete a Lon Lon Ranch a lomo de Epona, con Link Adulto.
1Galopa hacia cualquiera de las tres vallas de protección que parecen de cemento.
1Si le has dado bastantes zanahorias, tanto tú como tu equina compañera saltaréis por encima de forma automática y veréis una peli a cámara lenta en la que Link y Epona saltan sobre el muro del rancho y aterrizan en los campos de Hyrule.



MEDIDOR DE RAREZAS

¿ES UNA SEÑAL?



1Destroza la parte superior de una señal.
1Toca la nana de Zelda para repararla y golpéala mientras se repara.
1El resultado: una señal sin parte final que

MEDIDOR DE RAREZAS

¡ESCENARIO ABDUCIDO!





- Dirígete al Templo del Tiempo.
- Párate en el vestíbulo (el que está entre la ranura de la Espada Maestra y las tres Piedras Espirituales).
- Verás que no hay ventana, pero si avanzas poco a poco, las ventanas aparecen de repente.

Pasa lo mismo con el Brote Deku en el Gran Árbol Deku, con el pozo de pueblo Kakariko y con el Puente Arco Iris del Castillo de Ganon. ¡Increíble!

MEDIDOR DE RAREZAS





¡SIN PESCADO!

Puedes entrar en la Barriga de Lord Jabu Jabu sin un solo pez. ¡Adelante!

- Sumérgete bajo su boca y avanza. Si lo haces bien, podrás meterte dentro.

MEDIDOR DE RAREZAS



¡BOWSER ESCONDIDO!

Como Link adulto, si miras de cerca la cremallera de Talon, verás que el cierre es un *Bowser* pequeñito. ¡Qué caña!



MEDIDOR DE RAREZAS

¡ROBA SOMBREROS!

Ve a la zona de pesca con Link adulto. Verás que el tipo que hay detrás del mostrador lleva un sombrero.

- Apunta con precisión y podrás pescarle el sombrero. Gritará pidiendo que se lo devuelvas.
- Si a continuación lanzas la caña al agua, al final el sombrero se hundirá y el tipo te exigirá que pagues 50 rupias de multa. También añadirá una regla nueva: "No lances la caña a la gente".
- Truco: Puedes eludir la multa si intentas salir del vivero con la caña. Hazlo, y el hombre te gritará pero se olvidará de la multa.

MEDIDOR DE RAREZAS

¡QUÉ CUCADA!



Si golpeas a un Cuco unas cuantas veces, empezará a cacarear y todo el corral se abalanzará sobre ti para picotearte. No te rías, pues puedes acabar perdiendo la vida. La única forma de evitar la muerte por picotazos consiste en invocar el Amor de Nayru, subirte a Epona y salir de la zona.

MEDIDOR DE RAREZAS



¡PIEDRAS CHISMOSAS!

¿Has visto a las piedras que tienen un ojo? Pues son Piedras Chismosas y puedes divertirte un montón con ellas.

- Golpea a una con tu espada y te dirá la hora.
- Ponte la Máscara de la Verdad al lado de una y te dará una pista sobre el juego.
- Golpéala con el Martillo Megaton y quedará aplatanada.
- Ásala con el Fuego de Dim y se hará alta y delgada.
- Toca la Nana de Zelda, la Canción de Saria o la de Epona para que de una de ellas salgan hadas.
- Golpea a una con un bumerán para que gima como una niña.
- Coloca una bomba delante para que brille de diversos colores y despegue. Si a continuación la golpeas con la espada, dejará de brillar y no despegará.

MEDIDOR DE RAREZAS



¡DIBUJOS EN LA CUEVA DE LINK!

Hay un dibujo de un hombrecillo luchando contra un dinosaurio en la base del árbol en el que vive Link Niño. ¿Qué significará?

MEDIDOR DE RAREZAS

¡TIPARRACOS!

Si de noche matas a un montón de *Stalchilds* en el Campo Hyrule o a los *Guays* voladores en Lon Lon Ranch, al cabo de un rato aparecerá uno enorme.



- Lo mismo sucede de noche con los *Leevers* en el Templo del Espíritu.
- También hay un *Skull Kid* que te da una rupia enorme cuando le golpeas con la Espada Biggoron. ¡Qué pasada!





MEDIDOR DE RAREZAS



EL ANTÍDOTO

Si después de leer estas páginas y, por supuesto, de poner en práctica todos estos trucos, te encuentras en la misma situación que Link, aplica el siguiente antídoto: Pon cara seria, coloca tu mano derecha en tu barbilla y, a la vez que te rascas la cara con ritmo pausado, pronuncia las siguientes palabras con el tono que emplearía el presidente para hablar de los presupuestos: "Zelda es una maravilla de juego"

LLEGARON LOS REFUERZOS




Ya están aquí los caballeros Jedi de los videojuegos, que con su suprema sabiduría cartuchera podrán resolver todas tus dudas.



TÁCTICAS DE EXPERTO

SUPER MARIO 64

¿Dónde están los trucos?

Sergio Rueda, Alicante:
¿Podría alguien indicarme cómo abrir el menú de trucos de *Super Mario 64*? Y de paso, ¿podríais decirme que es el "Gran Truco"?

G.W.: Querido Sergio, no hay ningún menú de trucos en *Super Mario 64*. Y en lo tocante al "Gran Truco", quizá te refieras al "Truco del Gran Pingüino". Debes conseguir las 120 estrellas, y volver a Cool Cool Mountain para jugar una revancha con el pingüino.
Y para que veas lo buenos que somos, aquí tienes unos cuantos trucos clásicos de lo más entretenidos.





¡ATRAPA AL BÚHO!
En la Fortaleza de Whomp, trepa al árbol que queda a la izquierda de la salida y pulsa A cuando estés bajo la sombra del búho que hay en la copa. De esta manera, podrás agarrarte a él (mantén el botón pulsado). Volarás por todo el nivel. Si te cuelgas demasiado rato, te dirá que bajes en la pasta.

¡UTILIZA EL AGUA!
Los jugadores más avezados ya se sabrán este truco. Si tu contador de energía está bajo mínimos, sumérgete en el primer estanque que encuentres. Cuando vuelvas a la superficie, el medidor estará a tope.

¡JUEGA CON LA CÁMARA!
Conecta un joypad en el segundo puerto de la consola. Completa el juego (no hace falta que recojas las 120 estrellas) y, en la secuencia en la que hablas con la Princesa Peach, podrás controlar la cámara con el segundo mando. Sin embargo, no pienses que harás maravillas. También funciona con los créditos.




DIDDY KONG RACING

¿Dónde está la puerta escondida?

Ramón Salvador, Barcelona:
He completado la TT Amulet de *Diddy Kong Racing*, pero no encuentro la puerta TT. ¿Podéis decirme dónde está, "*plis*"?

G.W.: Cómo no, Ramón. Está en el nivel secreto Future Fun Land. Y para encontrarlo, debes seguir estos pasos:

Paso 1
En primer lugar, debes asegurarte de contar con los cuatro trofeos de oro y haber ganado a Whizpig una vez.

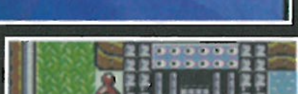
Paso 2
Ahora, dirígete al faro y conduce hacia la señal en la que aparecen tus trofeos. Aparca al lado y se convertirá en un cohete que saldrá disparado.

Paso 3
Súbete a la plataforma de lanzamiento y serás transportado a Future Fun Land.

THE LEGEND OF ZELDA

¡Estoy atascado en la Key Cavern!

Susana Menéndez, Madrid:
Soy una novata de la GBC y tengo el juego *The Legend of Zelda DX*. Estaréis encantados de saber que he conseguido los dos primeros niveles, pero estoy atascada en el tercero (Key Cavern). ¿Podríais ayudarme?




TOP SECRET

G.W.: ¡Bienvenida al universo Nintendo! En tus manos tienes un juego de lujo, si nos permites el comentario. El problema es que no especificas demasiado bien el punto exacto en el que estás atascada. No obstante, aquí tienes unos cuantos trucos:

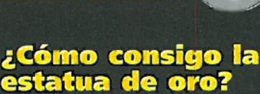
Truco 1
Lanza una olla contra la puerta.

Truco 2
Debes conseguir las Botas Pegasus lo antes posible. Cuando estés en la sala de las Serpientes Dodongo (puedes vencerlas si les tiras bombas para que se las coman), entra por la puerta de la derecha y mueve los bloques; ahí están las botas.

Truco 3
Para derrotar a Slime Eyes, el jefe de Key Cavern, primero debes cargar contra la pared para que caiga del techo. Ataca y se separará un poco, pero no del todo. Ejecuta un ataque relámpago con las botas Pegasus puestas y la espada en ristre para que sus ojos saltones se separen del todo. Ahora podrás enfrentarte a cada ojo por separado.



SPACE STATION SILICON



¿Cómo consigo la estatua de oro?

Carlos Laguna, Barcelona:
Estoy hecho un lío. En Fat Bear Mountain, dentro de *Silicon Valley*, consigo hacer que aparezca la estatua dorada pero no logro recogerla. He probado con diferentes animales, pero no hay manera.

G.W.: Parece ser que todo el que lo intenta en este nivel, no lo consigue. Carlos, no haces nada mal; se trata de un fallo del juego.

ENRÓLLATE

No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juegos? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Los mejores trucos de lucha del momento

WWF ATTITUDE



LUCHADOR ALEATORIO

Pulsa A una vez y tu CPU elegirá a un luchador por ti. Peligroso, ¿no?

BURLA

Mantén pulsado el botón de patada y el de finalizar y, a continuación, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha en el D-pad.

JUEGA CON...

Chyna
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con Triple H

Godfather
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con D-Lo Brown o Mark Henry

Head
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con Al Snow



Jerry Lawler
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con Owen Hart o Jeff Jarret

Marc Mero
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con Goldust

Paul Bearer
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con The Undertaker o Kane

Sable
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con una luchadora creada por ti

Sgt Slaughter
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con Shawn Michaels

Shawn Michaels
Modo: *Challenge* o *Career*
Dificultad: Normal o Difícil
Qué debes hacer: Ganar el título WWF con Badass, Road Dogg o X-Pac

Árbitro (en veladas Pay Per View)
Modo: *Career*
Dificultad: Normal
Qué debes hacer: Completar este modo con "Stone Cold" Steve Austin



ANÍMATE

¡Mira los adefesios que se monta la peña en la opción para Crear Jugadores. Estos aparecieron en la web americana de Acclaim, y sus creadores y los encargados de enviarlos son jugadores americanos. Un auténtico museo de los horrores.



Alias: "Su Majestad"
Nombre: Kristin Almas
Nombre del autor: Desconocido



Alias: "Hippo Hips"
Nombre: Auntie Sylvia
Nombre del autor: Erik F



Alias: "Repulsivo Man"
Nombre: Desconocido
Nombre del autor: IIIIFreak



Alias: "El Abuelo"
Nombre: Desconocido
Nombre del autor: Mike C



Alias: "Bulk"
Nombre: Increíble Bulk
Nombre del autor: Big E



Alias: Desconocido
Nombre: Ms R
Nombre del autor: Kyle R

Cómo puedes comprobar, hay de todo un poco. Estamos seguros de que los lectores de *Games World* son capaces de hacerlo mucho mejor. Así pues, os animamos a que creéis en vuestras casas personajes lo más divertidos que podáis. Veréis que cuando os pongáis a pelear con ellos y los veáis saltar y caer, no podréis parar de reíros. En la redacción también hemos empezado a crear algunos. El del director se llama Bolita de Caramelo y es un inmenso y gordísimo calvo ataviado con unas mayas de color de rosa y unos pompones que alza cada vez que gana un combate. Él es así.

¡PRÓXIMO NÚMERO!

PIÉRDETELO Y NO SABRÁS LO QUE ES BUENO

games WORLD

Y, COMO SIEMPRE, LAS REVIEWS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

¡GRATIS! EL MEJOR REGALO QUE LE HEMOS PODIDO PEDIR A LOS REYES MAGOS





EMPIEZA EL 2000 CON LA MEJOR INFORMACIÓN PARA TU N64:

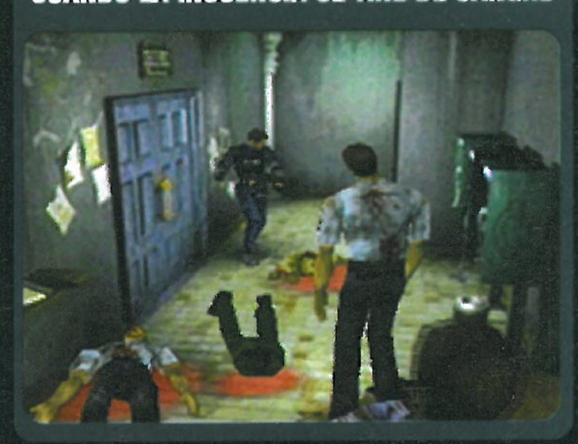
¿QUÉ NOS DEPARA EL AÑO NUEVO?

¿CUÁLES HAN SIDO LOS MEJORES JUEGOS DEL 99?

¿CUÁNTOS POLVORONES SE HA COMIDO NUESTRO DIRECTOR?

RESIDENT EVIL 2

CUANDO LA INOCENCIA SE TIÑE DE SANGRE



RIDGE RACER 64

TODO SOBRE EL ESPERADÍSIMO JUEGO DE NINTENDO

TUROK: RAGE WARS

SE ME HA METIDO UN DINOSAURIO EN EL OJO...

Y ESO NO ES TODO

- Armorines
- Ready 2 Rumble Boxing
- WCW Wrestlemania 2000
- WWF Mayhem
- ...¡y más sorpresas!

POKéTRUCOS

COMPLETA TU CURSO DE ENTRENADORES POKéMON CON UNA NUEVA ENTREGA DE LOS TRUCOS QUE MEJOR SIENTAN.

- TRUCOS PARA SALIR AIROSO DE CUALQUIER SITUACIÓN
- LAS NOTICIAS MÁS CANDENTES SOBRE EL PROYECTO DOLPHIN
- LOS ENTRESIJOS DE LOS JUEGOS QUE AÚN ESTÁN POR SALIR
- Y UN MONTÓN DE COSAS MÁS QUE NO PODEMOS DECIRTE PORQUE SE NOS ACABA EL ALIENTO... ¡AGHHHHH!

GAMES WORLD, LA MEJOR FORMA DE COMENZAR EL AÑO

YA ESTÁ AQUÍ
POR FIN EN TU GAME BOY™

RONALDO

POWER

9

GAME BOY pocket

B A

SELECT START

GAME BOY COLOR

Ronaldo V-FOOTBALL

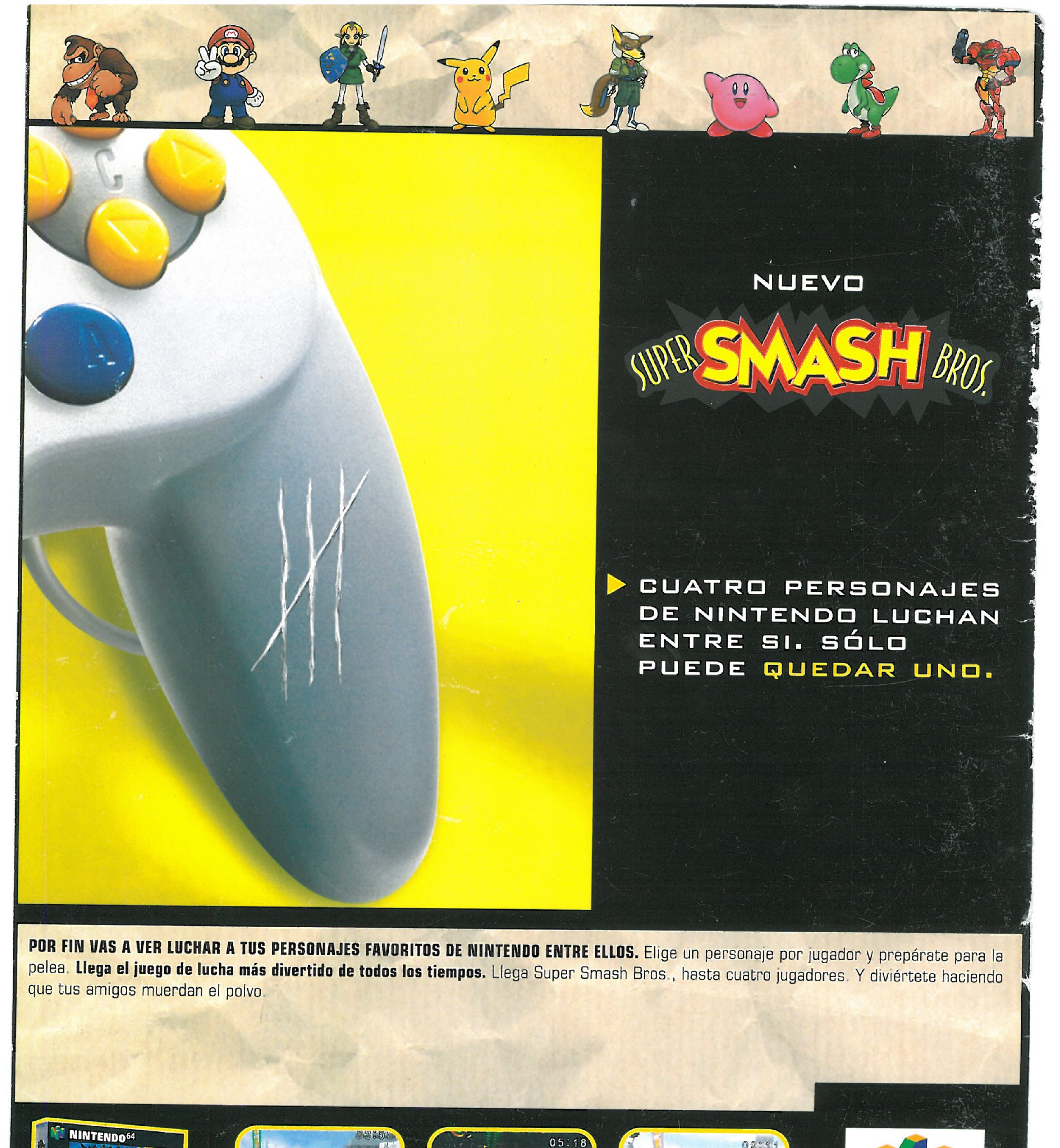
LICENSED BY Nintendo

INFOGRAMES

Ronaldo V-Football

Lo mejor del fútbol en Game Boy™





www.nintendo.es

E X C L U S I V O P A R A N I N T E N D O 6 4